

95/8

A GURU legyen veletek!

248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

A GURU

**Zeewolf
Perihelion
The Double
Colonization
High Seas Trader**



INTRO

Sziasztok!

Nyár van. Mindenki valami hűvösebb éghajlatra vágyik, persze ha megengedheti magának. Egyre több visszajelzést kapunk arról, hogy helyesen döntöttünk amikor a GURU tisztán Amigás lap lett, reméljük Ti sem bántódtok emiatt. Abban, hogy sokáig éljen az Amigás GURU, Ti is segíthettek azzal, hogy ismerőseiteknek elterjesztitek a lap híreket. Az előző számunkban elkezdett lemezmellettel úgy látszik nagyon tetszik nektek, hiszen rengeteg visszajelzés érkezett hozzánk a lemezzel kapcsolatban. Egyedüli kérésünk az lenne, hogy aki külön rendel meg a lemezt, az mindenképpen írja rá a megrendelésre, hogy az Amigás verziót kéri, mert előfordulhat hogy a PC-st küldjük el, és ez ugyebár nem igazán kellemes dolog. Sokan kérdezték, ezért még egyszer pontosításképpen leírjuk, hogy előfizetőink INGYEN kapják meg a lemezmellettel minden hónapban. Íme még egy jó példa arra, hogy miért érdemes előfizetni. Folyamatosan próbálunk javítani a közölt játékleírások aktualitásán, bár ez sajnos elég nehéz dolog ma-napság az Amiga terén. Azért biztató jelek vannak, hiszen lassan-lassan lehet majd újra kapni Amigákat, sőt a cégek is lassan visszatérnek az Amiga vonalhoz. Mi persze reménykedünk benne. Nem is szaporítjuk tovább a szót, kellemes nyaralást kívánunk mindenkinek.

GURU Team

RÉGI LAPSZÁMOK



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből?
Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címen!

1399 Budapest, Pf. 701/765.

Ugyanítt előfizethes lapunkra is.
Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt,
töltsd ki és...

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán

Szerkesztők: Kovács József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina

Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor

Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.

Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C,

Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a. Tel/fax: 113-0-114

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, • ISSN 1216-2353

Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814

Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása,
illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

TARTALOM

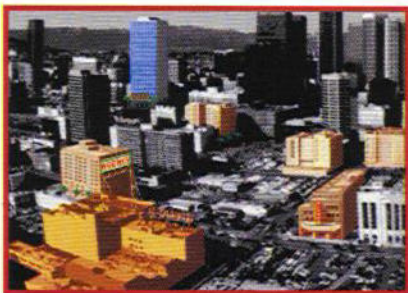
- 4 Hírek**
- 6 Colonization**
- 8 High Seas**
- 11 Zeewolf**
- 12 Valhalla 2**
- 16 Crystal Dragon**
- 18 Perihelion**
- 22 M. United - The Double**
- 24 Shareware játékok**
- 26 Levelezés**
- 28 Zenemánia**
- 30 Hardware Bazár**
- 31 A Rendszerbarát**
- 32 AMOS**
- 33 Apróhirdetés**
- 35 PD Zóna**
- 36 Programozástechnika**
- 41 Filmvilág**
- 42 Atari rovat**
- 45 Assembly programozás**
- 46 Interjú**
- 47 Cheat**
- 48 Ray Tracing**
- 50 CD-ROM**
- 52 LightROM CD**
- 54 Külvilág**
- 56 Demologia**
- 58 Toplista**



HÍREK AMIGA

Big Pictures

Sajnos nagyon sok manager jellegű program kerül ismertetésre a jelen számban, de hát mindenki tudja, hogy ez az egyik legkönnyebben kivitelezhető játéktípus. A Big Pictures egy új területre kalauzol el minket, hiszen itt egy mozi működé-



sét kell irányítanunk. Nehéz dolgunk lesz, hiszen a filmek beszerzésétől kezdve a hirdetések megszervezéséig minden a mi feladatunk. Szerencsére a régebbi alkotások közül is válogathatunk az archívu-

munkban, persze nem árt ha vigyázunk a helyes arányra, ha nem akarjuk, hogy üres széksorok között futkározzanak a filmvilág iránt érdeklődő egerek.

Big Red Adventure

Nem olyan rég volt, hogy PC-re megjelent a Core kalandjátéka a Big Red Adventure. Nem volt nagyon kimagasló siker, de a mániákus kalandjátékosok szívesen játszottak vele. Aki nem ismerné az alapsztorit, az igencsak meg fog lepődni a nagy orosz környezetben. Három karaktert irányíthatunk a játékban, melynek kiváló intelligens irányítási rendszere van. A játék csak az AGA támogatású gépeken fog működni (A1200, CD³²), és grafikailag semmiben sem fog különbözni a PC-s verziótól.

Brutal Paws of Fury

A Gametek legújabb öröke a Brutal egy igazi veredősjáték. A készítők nem óhajtanak versenyre kelni a Mortal Kombat-tal, inkább egy teljesen más irányvonalat próbáltak megfogadni. Úgy látszik sikerült is nekik, hiszen a játék remek lett, nagyon élvezetes, hogy nem a megszokott durva külsejű harcosokkal kell küzdenünk, hanem állatok versengenek a győzelemért. Nem nagyon tobzódik a program speciális mozgásokban, azonban előfordul néhány olyan combo, amit jól ki tudunk használni a harcban. A mozgatas



tűrhető, még egy kopasz 500-ason is gyors a játék. Persze vér nem folyik a játékokban, de úgy hiszem erre itt nincs is



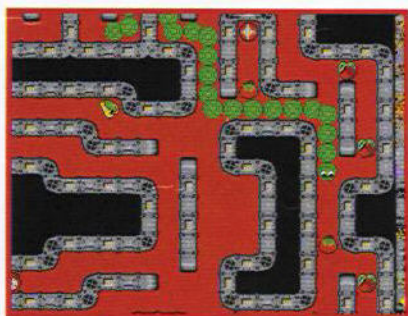
szükség. A játék A1200-on is meg fog jelenni.

Magic Serpent

Nagyon sok fajta variációját elkészítették már ennek a játéknak, melyben egy kígyóval kell máskálnunk a labirintusban. Kígyóink persze



éhes fajta, így befalja az elérhető gyümölcsöket és



egyéb ehető dolgokat. Sajnos a nagy étkezésben a hossza megnő, így nagyon kell vigyázunk arra, nehogy saját farkába harapjon. A helyek megközelítésében segítségünkre lehet a pályákon elhelyezett teleport is. A játék nem egy nagy durranás, azonban egy kicsit el lehet vele játszani. Mindenfajta verzió várható a programból.

Obsession

A flippereknek igen nagy hagyománya van Amigán, így igencsak kérdéses, hogy mekkora sikerre számíthat a Merlin új flippere, az Obsession. Mindenesetre így látatlanul is siker lesz, még pedig



azért, mert készül belőle 500-as verzió is. 4 pályán kergethetjük majd a golyót. Igen változatosak lesznek a pályák, hiszen lesz itt víz alatti világtól kezdve a sportpályáig minden. A golyó mozgása és a pályák képe igen szépen ki lett dolgozva, bár egy kicsit kevésnek tűnik az extraütogetnivaló mennyisége. Az 1200-es tulajok megnyugtatására azért közli a cég, hogy lesz AGA verzió is. Nem tudom mennyire rúghat labdába, akarom mondani üthet golyóba a program, mindenestre érdemes majd egy-két pillantást vetni rá.

Plat-man

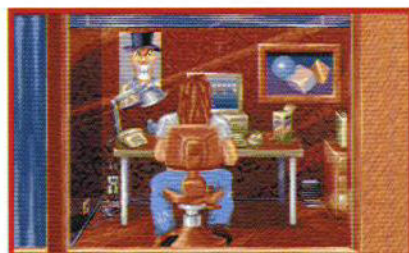
Szegény pac-man figuráról már nagyon sok bőrt lehúztak, íme a következő, mely egy teljesen más környezetbe helyezi a kedvelt figurát. Ezúttal egy platform játékban találkozhatunk vele. Feladatunk persze hasonló mint eddig, a pályákon található gyümölcsöket kell minél hamarabb összegyűjtenünk. Ellensé-



geink a szokásos pac-man evő szörnyecskék, viselkedésük persze elég egyszerű, hiszen mindig minket akarnak megkajálni. A pályák teljesítéséhez ajtókat kell kinyitnunk, melyekhez kulcsokat is találhatunk, persze csak ha ügyesek vagyunk. A játék grafikája nem rossz, és igazán érdekes egy teljesen új szemléletben játszani a kis figurával.

Software Manager

A Kaiko fogja forgalmazni a legújabb manager örületet, melyben játékok készítését kell menedzselnünk. A softwarekészítés még így játékban sem könnyű, hát még az életben. Elég összetett feladatunk lesz a játékban, mivel az



alapoktól kezdve kell beindítanunk a vállalkozást. Mindennel nekünk kell foglalkoznunk, meggyőződés, hogy igen jól szimulálja a program, hogy mivel kell szembenéznie egy reménybeli szoftver gyárosnak. Főhősünknek egyébként egy nagyszerű Invaders játssza közben jutott eszébe a nagyszerű ötlet. Reméljük jobban sikerül nekünk mint a tesztelt játéknál, ugyanis neki álmában jutott eszébe a kiemelkedő gondolat. A játéknak A500-as verziója is lesz.

Ultimate Soccer Manager

Az Impressions mostanában elkényezteti az Amiga tulajokat, hisz sorban jelennek meg a PC-s átiratok. A legújabb csoda az USM pedig már egy időben jelent



meg mindkét géptípusra. A feladatunk nem lesz könnyű a játékban, hiszen egy komplett foci szakosztályt kell irányítanunk, ennek minden nehézségével együtt. Persze más feladataink is lesznek, így akár a stadionunk ellátása, vagy épenséggel a büfé üzemeltetése. Nagyon jónak ígérkezik a játék, valószínűsítem, hogy egy hosszabb leírás ürügyén is találkozhattok majd a programmal. A játéknak lesz kifejezetten AGA verziója is.

Rally Championship

A Flair új dobása a Rally Championship is hamarosan az üzletekben lesz. A játék a jól megszokott autóversenyzős elemekre épít, nem igazán találhatunk benne ördögién nagy újdonságokat. A kocsi és a pálya mozgatása viszont igen



szépen sikerült, még az ECS verzió is tűrhetően néz ki. Sajnos ez nem mondható el a verseny izgalmairól, hiszen elég lehangelő dolog körbe-körbe mászkálni a pályákon. Ettől függetlenül nem rossz a program, érdemes kipróbálni.

COLONIZATION

Valamivel több mint egy év telt el azóta, hogy a Colonization megjelent a piacon, minden stratégia nagy öröme. Egy ici-picit talán késve adjuk hírül, de biztos mindenki észrevette, hogy megjelent az Amiga verzió is, ami minden típuson fut, egyetlen feltétele van csupán, 1 MB RAM.

A játék elején rögtön több opció beállítására is lesz lehetőség, ami messze-ménőkig kihat a végkimenetelre is, ezért érdemes jól megfontolni. Ezzel nem a nehézségi szint kijelölésére vagy a világtérkép megtervezésére gondolok, hanem inkább a nemzetiség kiválasztására. Már itt érdemes elgondolkodnod azon, milyen stílusban szeretnél játszani. Akik a véres, háborús hódítást választják, válasszák a spanyolokat, mert 50 % támadási bónuszt kapnak minden indián település lerohanásakor (egyébként az indiánok háborgatása a végértékelésnél negatívumnak számít...).

Akik a békét és a harmóniát igyekeznek megteremteni leendő kolóniáik és az indiá-

kát választottak, tudni fogod merre érdemes menni, ha nem, annál kalandosabb az egész. Eleinte igen sűrűn kell ingázni az anyaország és az újonnan megalapított kolóniák között. Feltétlenül érdemes mielőbb felderítőket vinni a területre, akik közvetlen kapcsolatba léphetnek a helyi indián törzsekkel és emellett értékes kincseket találhatnak. Az igazán nagy falatokat (3-6.000 arany) lehetőleg védőőrzettel kísérd a legközelebbi városba. Ha már van galleonod, akkor inkább azzal vidd vissza az anyaországba, ha még nincs, akkor sajnos kénytelen leszel elfogadni a király "nagylelkű" ajánlatát és fele-fele alapon (plusz még az aktuális adó) ő elviteti. Itt jegyeznem meg, hogy a galleon ha aranyat visz, más áru nem pakolható belé! A másik nagyszerű felfedezés a Fiatalság Forrásának megtelelése, ami jó néhány, általad kiválasztott bevándorlót jelent (ingyen és bérmentve).

Vissza a lényeghez. A kolóniák mindennapi életéhez szorosan kapcsolódó munkálatok: az élelmiszertermelés, a település bővítése és hasznos, eladható áruk készítése. Az összetartozás érzésének növelése érdekében minél előbb állíts be

valakit a városházára, aki szépen nekiáll "liberty bell"-t termelni, ami természetesen szimbolikus jelentőségű. Azért nem árt valódi államférfit beültetni ide (elder statesman), aki színvonalasabb munkát végez. Ez persze minden munkaterületre vonatkozik, hogy lehetőleg a

szakképzettek lássák el az adott munkát. A szakképzetlenekeket pedig el lehet küldeni a környező indiánfalvakba szakmát tanulni. Emellett adott még a különböző szintű iskolák építésének lehetősége is. A szakképzett munkaerő mindig hatékonyabban végzi el feladatát és a "vegeszámolásnál" is plusz pontot ér.

Természetesen jelen van az egyház is. Minden városba érdemes templomot építeni és folyamatosan téríteni az indiánokat. A missziók alapítása után előbb-utóbb rézbőrűek jelentkeznek kolóniádba, akik hatékonyan vadásznak, halásznak



Mindenekelőtt szeretném elmondani, hogy egyszer már eleresztettem egy hosszabb lélegzetű leírást erről a nagyszerű játékról, természetesen akkor a PC verziót teszteltem (PC GURU 94/7). Ez a leírás nem feltételezi annak a cikknek az ismeretét – mert kizárólag az Amiga változatról készült Amigóknak –, de mivel most csupán két oldal áll a rendelkezésemre, ajánlom figyelmetekbe.

A történelmi szituáció tulajdonképpen az Újvilág (Amerika) felfedezése, de nem kell feltétlenül valóságghú térképen játszani. A lényeg a felfedezés, a hódítás, beilleszkedés az új környezetbe, életképes közösségek létrehozása és végül elszakadás az anyaországtól, azaz a függetlenség kivívása. A játék 1492-ben kezdődik és legkésőbb 1800-ban ér véget. Persze minél előbb vívjuk ki függetlenségünket, annál több bónusz ponthoz juthatunk. Persze aki nem a minél jobb eredményért, hanem csupán a játék örömeért játszik, annak ez nem számít...



nok között, azoknak inkább a franciákat ajánlom. Az angol nemzet kiválasztása viszont jóval nagyobb arányú bevándorlót jelent, ami nem megvetendő előny. Mindezek mellett véleményem szerint a hollandok jelentik a legkedvezőbb választási lehetőséget, mert az ő erősségük a kereskedelem (jóval stabilabbak az árak) és már eleve nagyobb kapacitású hajóval indulnak.

Miután túlestél a kezdeti procedúrákon, megkezdődhet az Újvilág felfedezése és meghódítása. A térkép természetesen felderítetlen. Ha a valóságghú Ameri-

nak stb., de az európai mesterségekben járatosnak.

Előbb-utóbb eljön az idő, hogy más európai hódítókkal futsz össze. Eleinte (legalábbis látszólag) szent a béke – ha Te is úgy akarod – de idővel úgyis kitör a háború, szóval nem árt időben felkészülni a támadásra. Egyrészt katonai egységeket áshatsz be a város területére (gyalogosokat, lovasokat, ágyúkat), másrészt akár többszörösen megerősítheted a városfalat. A környező területekre is érdemes lesz később beadni egységeket, mert az ellenség gyakran alkalmazza azt a technikát, hogy egységeit a termelési övezetekbe állítva akadályozza a város mindennapi életét, s a lakók akár éhen is halhatnak. Ez vonatkozhat akár a kikötőkre is! Egyébként a taktika nem rossz...

A másik fontos dolog ami hozzá tartozik a gyors előremenetelhez, az a kereskedelem. Ez sokféle vonalon működhet. A kolóniákban termelt árukat értékesítheted az indiánfalvakban vagy Európában. Az anyaországba mindenképpen érdekesebb késztermékeket, mint nyersanyagokat szállítani. Nem szükséges fásztanod magad a közvetlen irányítással, a megfelelő menüpontban beállíthatod fix kereskedelmi útvonalakat. Azt hogy az egyes indián települések mit vesznek szívesen, a felderítőkkal fűrkésztheted ki. Minden törzs szívesebben fogadja a szekereket, mint a hajókat! Minden alkalommal felkínálnak neked is valamilyen árut megvételre, ezért nem árt tisztában lenni az árakkal. Alkudozni is lehet, de ez általában negatív hatású. Viszont pozitív lehet alkalman-

litt el is érkeztünk Európá szerepéhez. A játék kezdetén nagyon fontos az európai helyszín, mert itt szerezheted a bevándorlókat, a szakképzett munkásokat, továbbá az ágyúkat és a hajókat. Később a kiépülő városoknál már kevésbé



fontos, hiszen magad is építhetsz majd hajót, ágyút, készíthetsz fegyvert.

Még egyetlen fontos említeni valóm maradt, a honatyák szerepe. A szám szerint huszonöt honatya különféle előnyökhöz juttat, amint csatlakozik hozzád (ezeket pontosan megtalálod a Colonizopédia b a n).

Fontos minden alkalommal megfontolni kit érdemes kiválasztani a mielőbbi csatlakozásra. Például Hernando de Sotót érdemes még a korai felfedezések idején. Sieur de LaSalle is rendkívül hasznos segítő a védtelen kolóniák városfalainak megerősítésével. Francis Drake a háborús időkben te-

het nagy szolgálatot és így tovább, mindannyiukat felsorolhatnám. Viszont a hely szép lassan elfogyott, így inkább még elmondom a győzelem feltételeit.

A győzelem feltétele, hogy kívárd a függetlenséget az anyaországgal szemben. Ennek kiküldtása után az uralkodó természetesen bőszi támadást intéz el-

lened. Hatalmas haderőkkel fog felvonulni, de ha sikerül megnyerned a háborút, akkor magába roskadva tudomásul veszi vereségét. Ezután már csupán a kientékelés marad hátra, s a jobb eredmény vagy csupán a kaland reményében kezdheted előről...

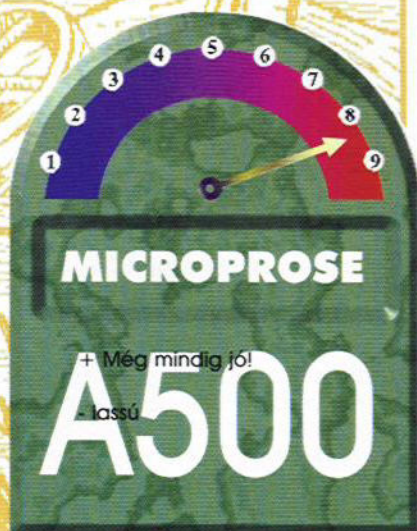
Búcsúzóul egyetlen jó tanács; ne felejtsetek el, hogy a Liberty Bell "termelés" kulcsfontosságú!!!

Ezt a nagyszerű játékot Sid Meier neve fémjelzi, akinek a neve egyet jelent a kiemelkedő játszhatósággal és a minőségi stuffal (elég ha csak a Civilizationra vagy a Railroad Tycoonra gondolunk). Szerencsére Sidben nem kell csalódnunk, mert a Colonization nagyon jó, nem valószínű hogy bárkinek is csalódot fog okozni. Igaz ami igaz, a sebessége nem lehegerlő, de megbocsátható.

Lily



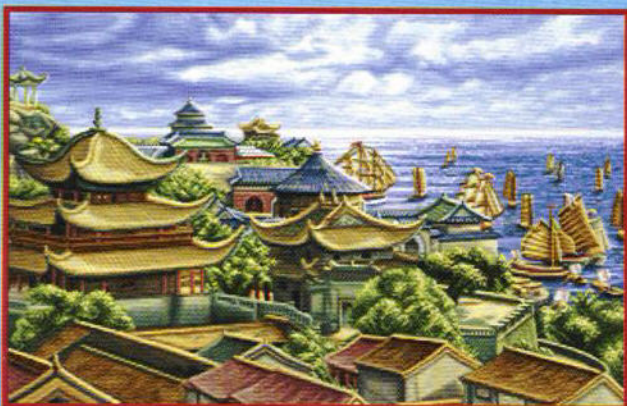
ként kisebb-nagyobb ajándékokkal kedveskedni a törzseknek. Ha Peter Stuyvesant már csatlakozott hozzád, akkor nem kell többé foglalkoznod a szállítással, mert vámházakat építhetsz a településeken. Csak ki kell jelölnöd, mely árukat kívánod értékesíteni az európai piacon.



HIGH SEAS

TRADER

kevés tőke (ötezer arany) és egy kisebb kereskedő hajó (fluyt) áll rendelkezésünkre. Persze ez egyelőre bőségesen elegendő.



A tenger morajlása és a sós szagú friss szél sajátos hangulatot kölcsönzött a település arculatának. Az egyre gyakrabban befutó kereskedő hajók jelentették az egyetlen hírforrást. Az elmúlt hetekben mind több kapitány emlegette a kalózoikat, sőt néhány hajónak nyoma is veszett. A környéken több portyázó kalózhajó tűnt fel a virágzásnak induló kereskedelem miatt. A könnyű meggazdagodás reményében támadtak és a felkészületlen hajósok könnyű prédának tűntek. Eddig.

Megpróbáltam hangulatot teremteni ehhez a nagyszerű kereskedelmi játékhoz, ami végre kellően fordulatos és moz-

gó. Aztán majd lassacskán megengedhetünk magunknak többet, jobbat. De csak "szintlépés" után. Igen, a programban a szerepjátékokhoz hasonlóan lehet magasabb tapasztalati szintet elérni, és csak ezután vehetünk és használhatunk nagyobb kapacitású vagy éppen pusztítóbb erejű hajókat. Ennek persze több feltétele is van,

de erről majd később.

A nemzetiség megválasztásától függ, melyik városban kezdünk. A spanyolok Bilbaóban, a hollandok Amsterdamban, a franciák Bordeauxban, a portugálok Liszabonban és az angolok pedig Liverpoolban. Különösebben nem befolyásolja a játék menetét az, hogy melyiket választod, mint ahogy természetesen a hajó neve sem.



galmas is. Igaz nagyon-nagyon erőteljesen emlékeztet a Microprose remekbe szabott programjára, a Pirates!-re. De ha a koppintás nem rosszabb mint az elődje, akkor ez megbocsátható, vagy nem?!

A High Seas Trader alaptörténete tulajdonképpen nem lényeges, összefoglalható egyetlen mondatban. Vissza kell szereznünk családunk elveszett hírnevét, gazdagságát és tekintélyét. Ennek megvalósításához kezdetben meglehetősen

hatód a kikötőt, ha minden ügyet elintéztél.

KOCSMA. Ez az a hely, ahol mindenki megfordul; az árutávozók, a katonák, a tengerészek vagy aki rövid úton értékesíteni szeretne valamilyen ékszer... A pulistól megtudakolhatod a legfrissebb híreket és fizethetsz a legénységnek egy kört, ami igencsak emeli a morált. Persze ha excellent, akkor csak felesleges pénzkidobás. A kocsmában található személyek különféle lehetőségeket kínálnak. Haderőd megerősítéséhez vehetsz fel a fedélzetre katonákat. A tengerészeid számát is gyarapíthatod, szinte minden kocsmában találsz szabad matrózokat és tanoncokat is. Érdekes mindig very high vagy excellent minőségű embereket alkalmazni. Az utasok felvételéhez nem árt tisztában lenned a városok pontos földrajzi elhelyezkedésével. Bizonyos mennyiségű árucikket akarnak x összegért elvételni a megadott helyre. Semmi esetre



A KIKÖTŐBEN. Minden kikötőben ugyanazokra a helyekre mehetsz be; kocsmá, tértképbolt, vásárcsarnok, dokk és bank. Természetesen bármikor el is hagy-

sem szabad a fuvarát elvállalni, ha az adott városhoz még nincs tértképed és persze akkor is megfontolandó, ha ellenséges kikötőről van szó. Lesz olyan utas is, aki mindössze örök halálját tudja felajánlani fizetségül. Őket is érdemes elvinned, hogy miért, arról majd később. Az persze nem tilos, hogy magad is olyan árucikkekbe vásárolj be, amit a célállomáson majd jó haszonnal értékesíthetsz! Az uta-



sokról még annyit, hogy elvárják a gyors, minőségi kiszolgálást, ezért legfeljebb egyszer állj meg másik kikötőben, különben előfordulhat, hogy ott hagynak hoppon és gyorsabb hajót keresnek!

TÉRKÉPBOLT. Itt találod az egyetlen embert aki nem jár kocsmába, a kormányost (Őn dönt, iszik vagy vezet...). Nélküle nem érdemes elhagyni a kikötőt, szóval az legyen az első, hogy felveszel egyet. Ha van akkor excellent fokozatút, ha nincs akkor ami van, de amint lehet cseréld le a legmagasabban képzett kormá-

összes feltérképezett városi árait áttekintheted és pontosan kikalkulálhatod hova mit érdemes szállítani.

Ha esetleg minden pénzed elvered, ne aggódj. A legénység egyszer elnézi, hogy késve fizeted ki a bérét (de azt nem, ha elfogy a kaja vagy a



nyosra. Tőle igazán nem kell sajnálnod a bért, megdolgozik érte!

Természetesen itt veheted meg a térképeket is. A világtérképen jelölt rész a jelzett összegért. Az mindig látható, hogy hova vettél már térképet, és a sarkában egy kis szám jelzi, hogy mennyire friss az információ. Azokon a vizeken és partokon ahol hajózol, lehetőleg ez a szám nulla legyen (azaz a térkép nulla éves), mert az évek múlásával változnak a terepviszonyok...

VÁSÁRCSARNOK. Nagy valószínűséggel ide térsz be elsőként, hogy értékesítsd az árukat. DE ne itt költekezz először (első legyen a térkép és a legénység ellátmánya stb.) A felsorolt árucikkeket a helyi piaci árakon adhatod, veheted. Alku nincs. Lent látható a rendelkezésedre álló készpénz összege. Emellett a UNIT segítségével megadhatod, hogy mekkora tételenként akarsz pakolni az árut. Végül leolvashatod a hajót maximális terhelhetőségét és az aktuális megterhelést is. A kiválasztott árukat az **ACCEPT** paranccsal veszed meg ténylegesen. Nagy segítségedre lesz a **LOGS** menüpont, mert itt az

gedheted magadnak, még ez sem elegendő egy új vízialkalmatosság megvételéhez, mert ez a tapasztalati pontoddól is függ. De tegyük fel, hogy minden OK, akkor a következőket fogod itt találni; a hajó típusa, állapota és ára. A **VIEW** menüpontban mindig ajánlatos megnézni a kiszemelt vízi alkalmatosság állapotát; mi sérült és milyen mértékben, milyen a harci felszerelése stb. Ezután lehet vásárolni, és az előző hajódat is rögtön értékesítheted (ugyanis sajnálatos módon csak egy lehet).

Az ellátásról az **OUTFIT** menüpontban gondoskodhatsz. A legénység vonalán ez ivóvizet, húst, gyümölcsöt és természetesen rumot jelent. Gondolom nem kell hangsúlyoznom a gyümölcs fontosságát, elég ha csak a skorbutra gondolunk... A hajó állapotának megőrzése érdekében

pedig érdemes vitorlát és deszkát venni. Árbocot csak a kikötőkben javítanak, de a kisebb sérülések saját kezűleg is megoldhatók a vizen. Persze nem szabad megfélekedni a fegyverekről sem. A kézfegyverek mellett az ágyúk municiójáról is gondoskodnod kell!

Az ágyúkat és a javításokat egy külön menüpontban találod. Az ágyú vásárlása különösebb taglalást nem igényel. Mindenesetre csak adott számú löveget tethatsz az egyes hajótípusokba. Ha mindig azonos oldaladat fordítod az ellenség felé, akkor érdemes azt az ágyúsort feltölteni a maximumra.

A javítás minősége kikötőnként változó; néhol csupán átlagos, míg másutt excellent. A teljesen ép hajót is érdemes "megjavíttatni" a magasabb szolgáltatást nyújtó helyen (upgrade all)!



BANK. Itt teheted el a pénzed egy részét, amivel vészalapot képezhetsz bizonyos esetekre...

Sikerült is minden fontos dolgon átvágtatni, s mivel fogytán a hely, folytassuk is gyorsan tovább, azaz a **Leave Port** segítségével hajózz ki!

A HAJÓN.

A fedélzeten találod magad, a nyílt tengeren. A képernyő legnagyobb részét a látkép foglalja el. A szemek segítségével kérhetsz különféle nézőpontú látképeket. Lent balra látható az Iránytű, alatta az aktuális szélirány és erősség. Az apró kis emberkék a katonákat, a matrózokat és a tanoncokat jelölik. Efelett jelenleg a legénység ellátmánya (hány hónapra





elég), a vitorlavászon és a palánk mennyisége, valamint a munició látható. Csata esetén ide kerülnek az ágyúk (ne felejtse el tüzelés előtt kinyitni a palánkot!). Középen a kormánykereket és a vitorlát találod. Levont vitorlákkal nem fogsz haladni, de például viharban mindenképpen érdemes megvárni, míg a szél és a hullámok tombolása el nem csendesedik. Jobbra a kis térképet találod (útközletem csak a hajók mozgását) és a hajó képét (itt jelölik a sérüléseket és a veszteségeket).

A KABINBAN. A hajó kapitánya fontosabb teendőit a kabinjában végezheti el. A térképes asztalon kijelölheti a pontos úti célt, akár a rendelkezésére álló városok listájának segítségével, akár közvetlenül a térképen. A kikötőről a következő információkat kapod így; nemzeti hovatartozás, méret, exportcikk és aktuális esemény. A kiválasztott településhez, városhoz való utat a **COURSE** parancs segítségével határozhatod meg. A mozgáspontjaidnak megfelelő számú kis horgonyt rakhatsz le. Ha nem akarsz magad irányítani a fedélzeten (ami minimum tízszer annyi ideig tart), akkor az első tisztnek kiadhatod a parancsot a navigálásra

ban. Az árbocokra mászó matrózok pedig az elért színvonalat szimbolizálják. A négy kategória a következő: merészség, megbecsültség, hűség (a hazához) és méltóság. A merészség értéke a bátor támadásoktól növekszik, szóval nem előnyös folyton elhúzni a csikot (persze olykor muszáj). A megbecsültség növelésében meghatározó szerepe van az önzetlen segítségnyújtásnak. A hazához való hűség kifejezése pedig pofon egyszerű, az ellenséges nemzetek hajóit kell támadni. A méltóság a gazdagsággal, az egyre gyarapodó kincsekkel növekszik.

Az íróasztalon található tányérnál a legénység fejadagját állíthatod be, és ennek megfelelően mindjárt kiderül mennyi időre elegendők a készletek. A morál emelésére hatékonyabb a kikötők kocsmáiban elfogyasztott rum, mint az itt

gényesség béreit és a teljes könyvelést. A falon található képek az oly sokat emlegetett szintlépéshez kapcsolódnak. A gyönyörűségecs bársonytáblára különféle titulusokat gyűjtögethetsz, míg a hajós képen fejlődésed elég szemléletes megjelenítése látható. A szintlépés feltételeit megtalálod az alsó sor-

Az utolsó lehetőség a szekrényben(?) az opciók beállítása; hangok, muzax, sebesség, stb. és persze a játékállás töltése, mentése.

Magam sem hiszem, de minden lényegi dolgot áttekintettünk (legalábbis remélem), kivéve a csatákat. Ezek viszont adják magukat. A hajód oldalával fordulj a kiszemelt áldozat felé, és a felnyitott lőréseken át sorozd meg az ellenséget! Ami itt még fontos, az a golyó megválasztása. A round a vízvonál alatti részeket okoz nagy károkat, a chain típusú a vitorlázatot lehet bontogatni és a grape szolgál a legénység megtizedelésére.



Mert nem kell sietni, a megcsáklázott hajó még nem jelent győzelmet, ott bizony több száz fegyveres lehet még...

Ennyi lett volna így röptében a játékról az összkép, sajna többre most nem futotta, mert nem sokkal lapzártá előtt érkezett. Azt hiszem már ennyiből is kitűnik, hogy ez a stuff best, ezért minden A1200 tulajdonos kitüntetett figyelmébe ajánlom a High Seas Trader!

Lily

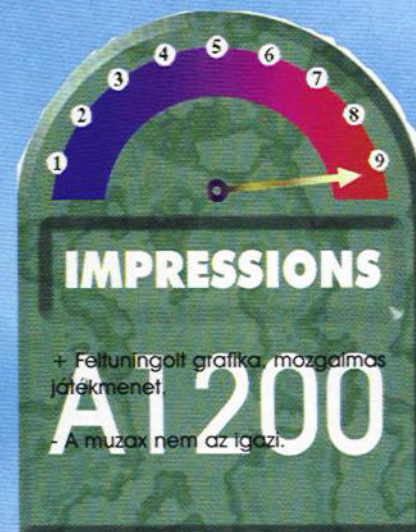
Ui.: Kedves Gábor! Igazán nagyon köszönöm a segítségedet, nélküled nem sikerült volna megszerezniem családom elvesztett hírnevét...



(FIRST MATE). Az utazás megszakad ha a hajó viharba kerül, vagy ellenséges vitorlás(ok) támadják meg, elfogy az élelmiszer vagy egyéb olyan esemény történik, amiben csak a kapitány dönthet.

A könyvespolcon sorakozó kötetek tartalmazzák a kereskedelmi adatokat nyilvántartó könyvet, a hajónaplót, a különleges események feljegyzéseit, a le-

között jelölt vonal) sürgős megjavítani, a többi ráér a kikötőben. A vitorlavásznakat természetesen érdemes azonnal megvarrni vagy lecserélni, nehogy a hajó veszítsen a sebességéből. Hiszen lassabb haladás hosszabb utat, az pedig nagyobb fogyasztást jelent, nem is szólva a kalózkodól...



ZEAWOLF

A Blitter izzadt és fújtatót miközben a kegyetlen processzor egyre gyorsabb iramú parancsait próbálta meg végrehajtani. Sietnie kellett, hiszen raszterideje korlátozva volt és nagyobb teljesítményre nem futotta a 16 bit és a 14,7 MHz. A Blitter azt kívánta, hogy bár csak a misztikus programozók nem csak őrá építették volna az egész játék megjelenítését, mert bár teljesítménye bizonyos szempontból meghaladta Mici 68000-ét, a kicsiny de gyors sprite-ok most nagyban tehermentesítették volna túlterhelt áramköröit. Azt kívánta, hogy a Jüzer - ki távoli csatáját vívta a Világon kívül - bár csak megunná már azt és a 3D repkedést felcserélné egy békés és nyugalmas sakk-programra.

De Ödönke nem unta meg, hiszen öreg Amigája régen látott ilyen színvonalasan elkészített programot, mely ráadásul teljesen egy háromdimenziós vektortájon játszódott. Igaz, kicsit akadozott és rángatózott néhol, de így is teljesen jól játszható volt. Bár az irányítást nehezen szokták meg 2D-s ticsunghoz edződött kezei, de hamar belejött helikoptere irányításának rejtelseibe. A recept egyszerű volt: amerre húzta joystickját (az egerrel való irányításról az első kísérletek kudarcai után lemondott), a szerkezet arra ment, bár a fordulás még kissé tura volt számára. A magasság a sebességgel fordított arányban csökkent, tehát ha feljebb akart emelkedni, egyszerűen középre engedte a joyst. A térképen piros keresztek által jelölt ellenséges objektumok meg-



nagyban segítette a Pyxel Air Force helikopterein rendszeresített lövelemképző automatika, mely egy bizonyos beesési szög alatt átvette a fegyverrendszerek irányítását. (Ödönke ebből csak annyit értett, hogy nem kell halálpontosan a cél felé fordulni.) A sárga keresztnél kifogyott készleteit pótolhatta, mégpedig úgy, hogy a karos jármű közelébe manőverezett, majd a G betűt megnyomva leszállt. Az utántöltő berendezés a konnektálást automatikusan elvégezte, neki csak a megfelelő mennyiségeket kellett kiválasztania. A művelet befejezését a G gomb újbóli megnyomásával kezdeményezhette.

Az első küldetést már kívülről tudta, hiszen kezdésnél a program billentyűtésre sorba megmutatta a célpontokat. Ha harc közben lenyomta az Entert, átkerült egy taktikai képernyőre, mely szerinte csak tovább fokozta a játék profizmusát. Itt kicsiben szemlélhette a harci képernyőt - amin így már valamivel gyorsabban irányíthatta az eseményeket -, valamint figyelemmel kísérhette üzemanyagszintjét is. A misszió célpontjait pedig kiválóan elemezte a kurzorvilág segítségével.

Mióta az F10-zel egyszer véletlenül felrobbantotta magát, óvatosabban bánt a klaviatúrával.

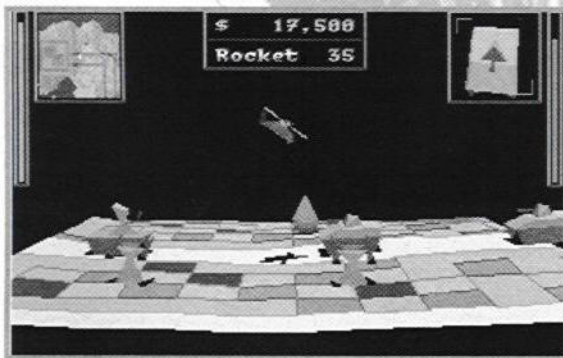
Összbenyomása a Zeewolf-ról igen csak kedvező volt, hiszen a Virus óta nem nagyon volt fellelhető ilyen Blitterhajhász

processzorkizsigerelő stuff, amely ráadásul játszható is volt. Igaz, jó öreg A500-asán picit csigázott néha, de a Döme 1200-asán már tűrhetően lehetett defeatelni az ellent. Nagyon tetszettek Ödönkének az irtás színesebbé tételét szolgáló effektek, a robbanások után tovább égő járművek, hajók és fenyőták, a lövedékek csobbanása a vízben, és a terep viszonylagos sokszínűsége. (Ez egyébként színes monitoron sokkal látványosabb volt a Géza szerint, mint a GURU fekete-fehér képein!)

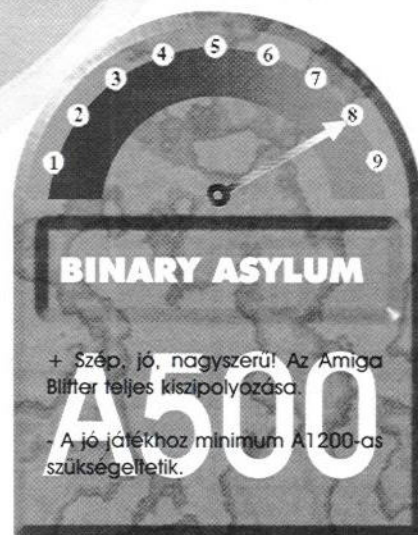
Amikor múltkor az Ödönkénél jártam, a Zeewolf-ot már az "Örökké Kedvenc Programjaim" feliratú polcon láttam! Tán nem is véletlenül...

(Az igazi) M.D.Jon

U.I.: Mivel egymás cikkeibe nem szoktunk beleírkálni, így itt köszönöm meg Mátray József buzdító és még nagyobb teljesítményre ösztönző sorait: Kösz! Józsi!

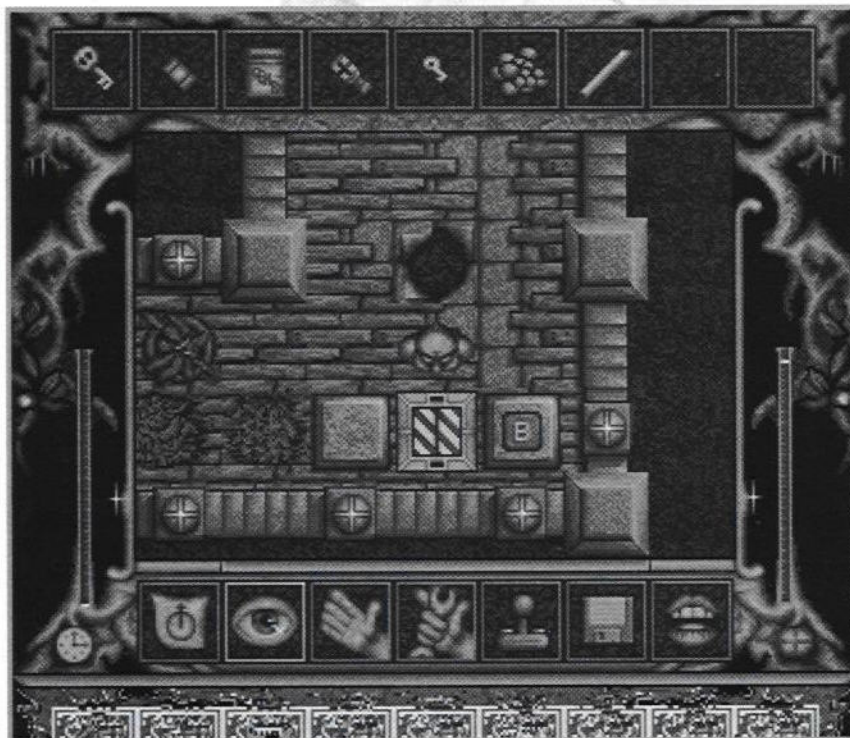
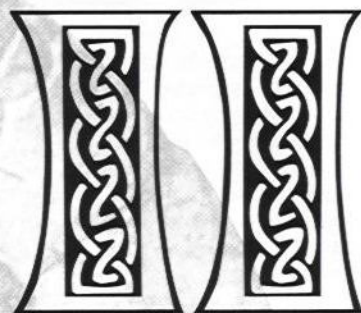


semmisítése egyre könnyebben ment, és harci gépe fegyverzetét is hatékonyabban használta ki. Ezek között (gépgyű, levegő-föld és levegő-levegő (AAM) rakéta) a SPACE-val tudott válogatni. A célzást



VALHALLA

BEFORE THE WAR



3. nap – The Gallery

Megérkeztem. Körülnéztem, majd eltettem a kulcsot, a cementet és a titkos talajrekeszből a doboz gyufát. A múmia előtt találtam egy építőkövet, amit szintén magammal vittem. Itt is volt egy titkos rekesz, benne egy stamina potion. Az északi teremben egy vámpír feküdt, a lábainál talált "please move" cetlit is magamhoz vettem. Már csak a ládakulcsot kerestem meg, s már indultam is nyugat felé.

A betonkeverőbe betettem a cementet, no effekt. Megpörgettem egyszer, de még mindig semmi. Sebaj. Idehoztam a sódert is, kézenfekvő megoldásnak látszott. Persze nem jött be, előbb le kellett darálnom a pókháló melletti őrlékészülékben.

A futószalagtól északra egy oltár állt (The Gravestone of Arson Molar), rátettem a gyufát, ami rögtön eltűnt, de ez még nem volt elég a megoldáshoz. A szellem-tároló közelében megint találtam egy titkos rekeszt, benne egy bot. Elindultam nyugat felé, a gyanúsán vibráló tőcskákra és a folyosón mindent elpakoltam. A ládában egy csődarab várt rám. Vissza-

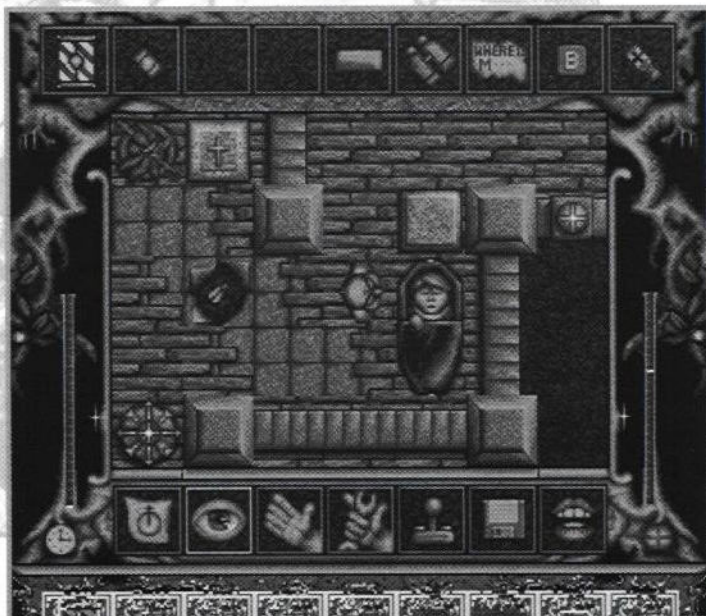
majdnem kinyitfantom. Mivel a betonkeverő közelében volt a víz, gondoltam, talán a cső segítségével... Ez bejött!

Az első teremben talált repedésbe tettem a malfert, aztán kinyitottam az ajtót. Hamarosan egy keresztúthoz értem. A délre vezető utat választottam, mint később kiderült, helyesen. Útközben elolvastam az élőhalott könyvét. A bottal kiegészítettem a kapcsolót, majd kinyitottam az ajtót. Felvettem a szellem-csapdát, a fadarabot, elolvastam a vámpír feleségének szomorú történetét. A titkos rekesz-

ben egy újabb fecnit találtam (Where is M).

A játékdobozhoz mentem és egy kocskát beledobtam, mire egy szellem rontott elő és elvitte. Ezt elszúrtam. Előbb le kellett volna tennem az ajtó elé a csapdát. Másodikra simán elkaptam a játékos kedvű mumust és bementem a nyitva hagyott ajtón. Egy újabb vámpír feküdt itt, a feleségét követelte. Azzal nem szolgálhattam, viszont találtam egy legyet és egy tyúktojást is itt. Az oltárra (The Grave of Brahms Seeformiles) helyeztem a látszóvet, ami azonnal szórén-szálán eltűnt. A tojást szépen betettem a fészekbe, a legyet pedig a pókhálóba. Elkaptam a pókot és a múmia melletti molekuláris stabilizálóba tettem. Gazdagabb lettem egy kulccsal. A hozzá tartozó ládában egy újabb bot lapult. Ezután a szellemet elvittem a tárolóberendezéshez. Az ismét használható csapdát eltettem.

Visszamentem újra a keresztúthoz és kelet felé indultam. Még jó hogy a tyúk mellett is találtam erőitalt, különben itt nem jutottam volna át! Kinyitottam az aj-

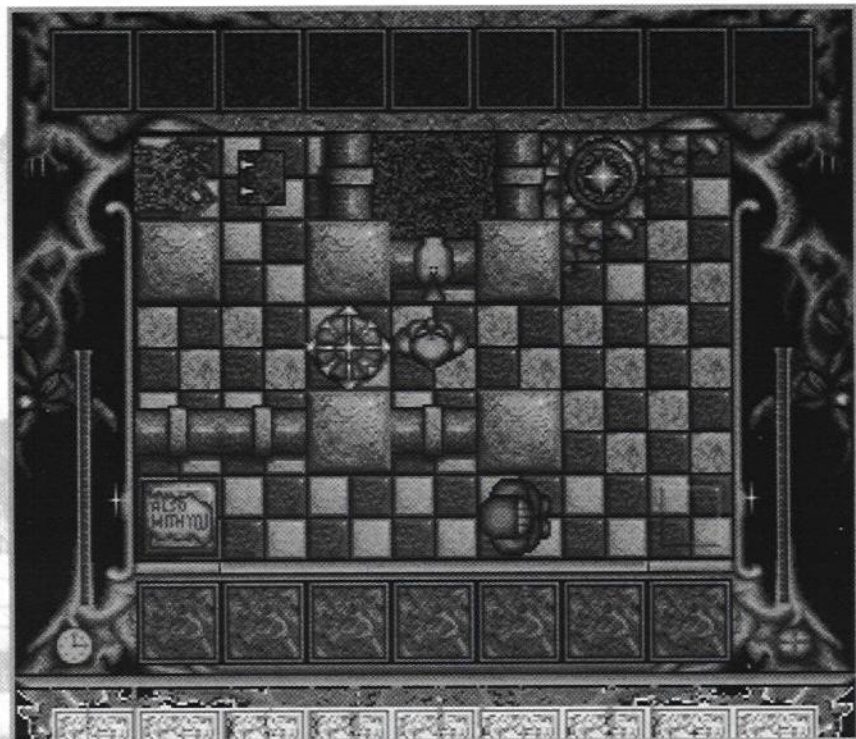
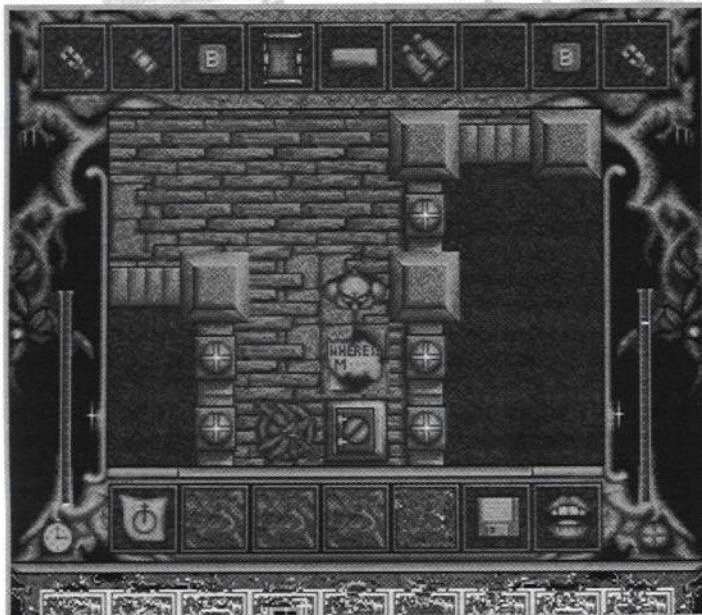


tót és alaposan körülnéztem odabent. Az esztergapadon a fadarabot cölöppé alakítottam. A konyak közelében egy titkos rekeszben újabb stamina potion lapult.

A cölöpöt a vámpírra tettem, mire kaptam egy fogsort, amit a futószalag melletti oltáron elcseréltem egy Angry potionra. Ismét az útkereszteződés felé vettem utam, átmentem a folyón, majd nyugat felé, míg meg nem találtam a zombit. El akart zavarni, mire bedühödtem (ebben besegített az Angry potion elfogyasztása). Elzavartam az utamból (Please move!) és mentem tovább nyugat felé. Lassan kezdtem megnyugodni. Itt is feküdt egy vámpír, a fejénél egy üvegharangot, a lábánál pedig egy naptárlapot találtam. Délen egy partitúra hevert az ajtó előtt. Elvittem Brahms oltárára, szereztem egy újabb kulcsot.

Visszamentem oda, ahol a zombi állta utamat, de most a szerzett kulccsal kinyitottam az északi szobát. Felvettem a kazettát és a potiont, a csapdát pedig letettem a szellem elé. Csak fel kellett hívnom telefonon és már el is kaptam! Így tovább tudtam menni és a titkos rekeszből kivethettem az ijt. Egy újabb üvegharangot is találtam az oltáron (The Gravestone of Martina Bronte). A névjegyzékre rátettem a "where is M"-t, s lett belőle "where is Mestopolis". Ennek segítségével átjutottam a második utamat álló zombin. A két üvegharangot rátettem egy-egy oltárra, de a harmadik még hiányzott. Eltettem a Mikulás sapkát és mentem tovább dél felé. A teniszütőt felvettem és elindultam visszafelé. A zombi mellől eltettem a cetlit (Is anybody there). Ezután több kegytárgyat lepakoltam a síremlékekre. Nicholas Kiss a sapkát, Martina Bronte a teniszütőt, Doctor Love pedig az ijt kapta.

A kazettát elvittem a magnóhoz és meghallgattam. Mivel szegény tyúkanyó



is elég közel volt, mindössze néhány toll maradt utána olyan sokkot kapott. A tolatat a futószalag végéhez tettem, így végre nem tört össze az üveg. Ha már itt voltam kiürítettem a szellemcsapdát, majd Weeje táblára vittem az üveget (a konyakos teremben). "Van itt valaki?" – kérdeztem. Kinyílt a két láda! Az egyikben egy sztetoszkóp, a másikban pedig egy porzsák lapult. Ez utóbbit a porszívóba raktam.

Amikor Doctor Love síremlékére tettem a sztetoszkópot, megkaptam a harmadik üvegharangot. Ezt a helyére raktam, meghúztam a kart és a múmiától kaptam egy ezüst kulcsot. Délnyugat felé egy tévét és egy újabb szellemet találtam. Elhelyeztem a csapdát, de ennél tovább e-

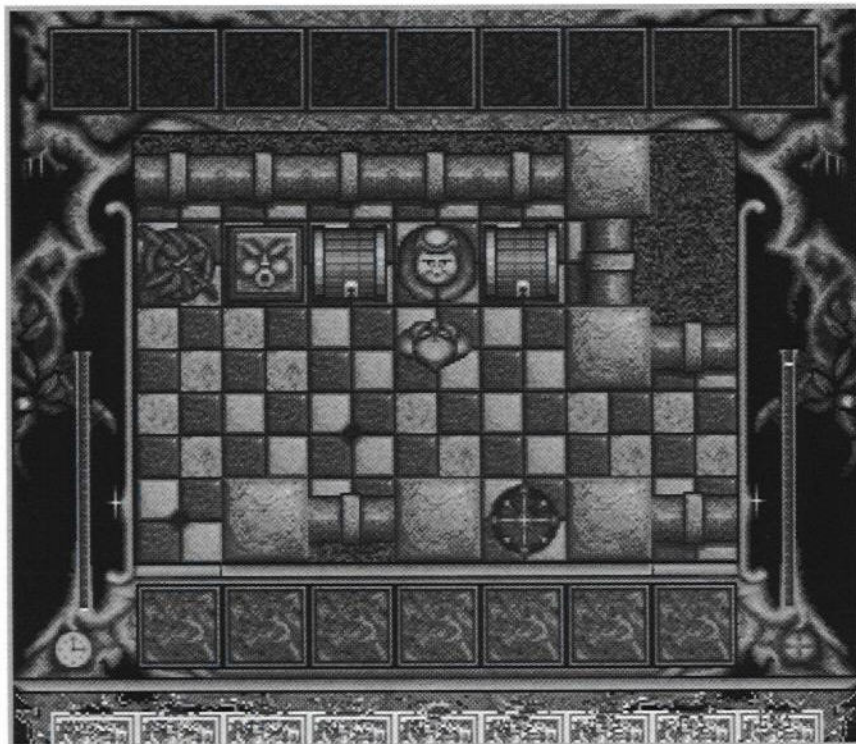
gyelőre nem jutottam. Így hát visszamentem a múmiához és kinyitottam mindkét ajtót... (Itt mentetek játékállást a biztonság kedvéért. – Lily)

A labirintusban nagyon figyeltem, nehogy túlságosan legyengüljek. Nagy nehezen megtaláltam a helyes utat,

ebben sokat segített a térkép. A szerzett kulccsal végre kinyithattam a Doctor Love síremlékétől délre eső ajtót. Kivettem a vázából a virágot és elolvastam egy könyvet az ősi druidákról. Északnyugat felé haladtam a folyosón tovább. Itt találtam a "kansas" feliratú cetlit és egy arany kelyhet. Mellette a földön különös, ötágú csillag volt. A virágot abba a vázába tettem, ahol a telefonok voltak. Egy tüsszentés után megjelent egy zombi. Úgy akart kinézni mint én, fogós feladatnak tűnt...

Visszamentem a pentagrammához, ráálltam és felolvastam; "Hol van Mestopolis?". Meg is jelent ez a rusnya dög és a gyűrűjét követelte rajtam.

A kelyhet megtöltöttem konyakkal és letettem az elé a múmia elé, aki a molekuláris stabilizátor mellett ült. Jutalmul egy varázslat kaptam, ez állt rajta; "potion of thieves". Megkerestem azt a vámpírt, amelyiknek a lábáról eddig nem sikerült elemelni a naptárlapot, megittam a tolvaj-lötyőt és elcsentem "június elsejét". A porszívó előtti oltárról ledobtam a könyvet és rátettem a naptárlapot. A megjelenő szellemet elkaptam a porszívóval és már vittem is annak a vámpírnak, aki a nejét várta. A kapott varázslattal (Mirror spell) mentem a zombihoz. Szegénynek teljesült a kívánsága, olyan lett mint én... A lényeg, hogy megszereztem Mestopolis gyűrűjét! Legnagyobb csalódásomra a ládák még nem nyitlak ki, csak fagyöngyöt kaptam. Ezt Nicholas Kiss sírkövére tettem és a kapott potion elfogyasztásával végre megszerezhettem az Innocent feliratot és a Telekinesis potiont. Volt egy szürke üveg, amit sehogy sem tudtam elérni. Megittam és ezt mondtam; "Meg-



mozdulnál, kérek.". Így szereztem meg ezt a különös lötytyöt (Potion of Evil).

A közeli pentagrammán csak kiejtettem a számon, hogy "Bárcsak Kanszban lennék!", s már meg is érkeztem. Ez lenne Kansz?! A zombihoz léptem, megittam a gonoszság italát, "innocent" – mondtam és már enyém is volt szegény pára arca. Ezt elvittem Mestopolis oltárára. Ez sem volt neki elég, a lelkemet akarta! Minden esetre elolvastam a könyvet, aztán elvittem Bronte sírjához. A tévéantenna helyét nem volt nehéz kitalálni, s mivel már a csapdát is odakészítettem, gazdagabb lettem egy újabb szellemmel. Ráadásul megszereztem a kulcsot is.

A szellemet elvittem a tárolóba. Ezt megkaptam! No nem baj, maradt még elég. Mindenesetre eltettem a véretem és visszamentem Mestopolishoz. Kinyitottam a déli ajtót, az iszonyító szerkezetbe bettettem a vércseppeket. A lelkemet Mestopolis oltárára tettem, s végre átjutottam a király termeibe.

4. nap – The King's Chamber

Wow, micsoda kégl! Elolvastam a sarokban heverő kötetet, elpakoltam az égőt, aztán elindultam. A monk termében két titkos rekeszt is találtam. Az egyikben egy zöldalma, a másikban pedig egy babérkoszorú volt. Kinyitottam a nyugati ajtót. A könyv nem volt túl lényeges, de az alatta rejtőző spell annál inkább. Visszamentem a lovaghoz és elé raktam. Aztán az izzól becsavartam a lámpába és vártam. Minden úgy történt ahogy gondoltam. Mentem a monkhoz és köszönését fogadtam; "also with you". A ládák tartalmát elpakoltam és elindultam, hogy

átkeljek a veszélyes folyón. Eltettem a kulcsot és Ceaser Petal lovag lábaihoz tettem a koszorút és a virágot. Szerencsére kaptam egy stamina potiont, különben élve nem jutottam volna ki ebből a zsákutcából!

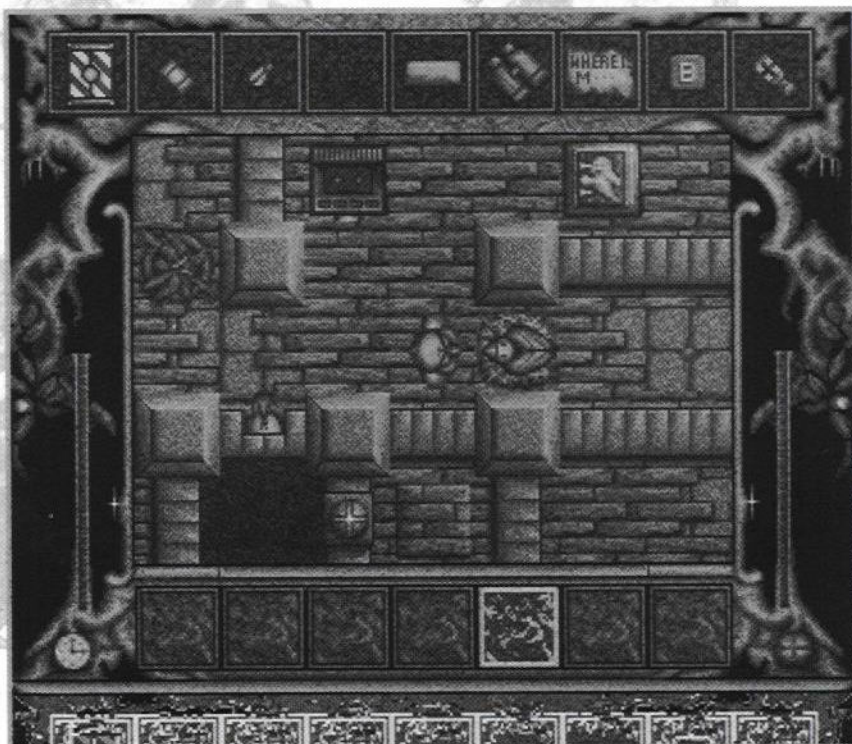
Kinyitottam a keleti ajtót. A zongorával szemben lévő folyosón több titkos rekesz volt; eltettem a tűzijátékot és a rózsafüzért. Ez utóbbit a Gyónás forrására tettem, s szereztem egy imakönyvet. Ezt és az almát Eve Holywords lovag lábaihoz fektettem. A szerzett bottal újra végigbandukol-

tam a zongorával szemkötti folyosón és kinyitottam az ajtót. Gyűjteményemet egy lufival, egy karddal és egy erőitalal gazdagítottam. A pengét a kézre tettem, felvettem a Vanish spellt, és újra kinyitottam az ajtót. A lovag elé tettem a mágikus tárgyat, majd a cukorkát a bonbonierbe raktam. Hamarosan magaménak tudhatom az órát és a feliratot.

A léggömböt a szélkő segítségével feltűjtam és megijesztettem vele a csukló udvaroncot. A megszerzett képet az Ikrek Forrására tettem. A kapott potiont könnyedén beazonosítottam a Holywords lovag mellett talált könyv segítségével. Ha már itt voltam, bementem a szemkötti lézerszobába. Az órát a helyére, a feliratot pedig a szócso elé tettem. A vibráló gömböt az egyik oltárra pakoltam, de egyelőre ez még kevés volt a továbbjutáshoz.

Elindultam a pianolától dél felé. A dupla kapcsolónál megittam a Double Action potiont és meghúztam a bal oldali kart. A király szobájában összeszedtem a rózsaszálát, a kulcsot és a csalógányt. Ezután visszamentem a pianolától nyíló folyosóra és kinyitottam a déli ajtót. A titkos rekeszben egy sütemény rejtőzött. Volt itt még egy ékszerdoboz és valami flux capacitor, de ezekkel még nem tudtam mit kezdeni. Így aztán visszamentem a király szobájához vezető folyosóra, de most a szemkötti terem ajtaját nyitottam ki. Fawkes Clair nyughelyéről eltettem a csokit, de cserébe odaadtam a tűzijátékot és a sütit. A D potiont (Slimfast) természetesen nem hagytam ott.

Megittam a szerzett italt és ráálltam a mérlegre. A ládák tartalmát eltettem. Ez-



után elkocogtam a labirintus legkeletibb csücskébe és a bot segítségével kinyitottam az ajtót. Egy újabb forrást találtam (Fountain of Opposites). A titkos rekeszből kivettem a Vanish spellt, a csalogányt pedig a táskára tettem. Egy gyógycukorka került a helyére (szegény madárka!). Végigmentem a folyosón, kinyitottam az ajtót, megittam a Protection potiont (H) és elvittem a flux capacitort a lézerszobába a helyére.

A suttogó udvaronc megörült a "torokseprő" gyógycukornak és hálából adott egy kottát. Ezt a fakirágyon (szóval a tuskéken) kiszúrtam aztán a pianolába tettem. A másik szobában a láda kinyílt, így kivihettem belőle a J potiont. A Quasi da Vinci lovag szobájában ülő udvaronc nem akarta kinyitni az ajtót, de amikor a Soprano ital segítségével eláriáztam neki, hogy szeretem, végre tovább engedett. A királynő elé tettem a rózsaszálat, mire írt a királynak egy levelet, hogy ő nem akar rózsát csak csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit és csokit (kicsit emlékeztet a Gombóc Artúrra, vagy nem?!). Ugyan volt nálam csokoládé, de nem vagyok egy jóindulatú ember, szóval otthagytam a fenésges nagysasszonyt, várakozzon türelmesen.

Visszafelé, a monk közelében egy titkos rekeszből kivettem a ládakuлcsot. Ezután elvittem a levelet a királynak. Cserébe kaptam egy hallókészüléket. Ezt nem a királynőnek, hanem a nagyothalló udvaroncnak adtam. Elégedetten elaludt és talán célszerűen adott egy Quiet potiont (E).

Az innen délre álló lovag elé tettem a Vanish spellt, majd az ékszeres dobozba raktam a nyakláncot. Bye, bye!

A szigorúan őrzött folyosó végéről egyelőre csak a Repentence potiont tudtam megszerezni. Ezzel a király melletti monknak végre illő választ tudtam adni és így megszerezhettem a ládából a nyulat, amit rögtön be is tettem a cilinderbe. A ládákat szépen kiürítettem, majd az udvaronc fülébe durusztoltam a kódszót; I love you suttogtam neki az E című lötyi elfogyasztása után.

Kóboroltam egy ideig mire rájöttem, merre tovább. Elmentem a gépfegyverhez, megittam a Marksman potiont (I) és szétlőttem a kapcsolót. A déli teremben elővettem az ernyőt, majd mentem tovább a délnyugati folyosót lezáró ajtóig és kinyitottam. Eltettem a Napot és a Holdat ábrázoló képet és elvittem az Ellentétek Forrásához. Kaptam cserébe egy smaragdot. Kinyitottam a ládát is és eltettem az ecsetet. A zöld drágakő helye elég egyértelmű volt, úgyhogy azzal kezdtem.



A B potiont a tuskék közelében lévő áldott monknál hasznosíthattam. A jogart természetesen a király elé vittem. Az aranyat a Királyok Forrásába dobtam. Az ankh keresztet pedig Egyiptom Forrásának vizébe tettem (a királynő szobájában). A smaragd segítségével szereztem egy képet a Notre-Dame-ról.

A képet és az ecsetet Quasi da Vinci lábaira tettem, amivel egy újabb Vanish spellt szereztem. Elindultam nyugat felé, amíg egy ajtó elé nem értem. A mögöttes álló lovag gyanús volt, úgyhogy szépen letettem a spellt a kijáratához, majd megnyomtam a csengőt. Szabadon bemehettem a szobába, ahol gondosan a cíánba nyomtam a csokoládét. Az ernyőt a barométerre tettem, megkaptam az utolsó smaragdot. Mielőtt távoztam innen, megjegyeztem hogy a sarokban áll Einstein Forrása. Megmérgeztem a királynőt. Még nem tudtam mire jó vajon az a szám amit szereztem; 4386? Hamar kiderült, az ajtó előtt álló monknak kellett megmondanom a kombinációt. Eltettem a gömböt és az Áldott Szellemet. Már nagyon tele volt a kezem, úgyhogy az orbokat a lézeres terembe vittem a villámoltárookra. Ezután a smaragd segítségével végre bejutottam a titkos terembe. Itt találtam a Numerical Potiont, egy elemet, sőt egy újabb Vanish spellt is. Az IQ tesztel meg sem próbálkoztam, egyelőre.

Az elemet feltöltöttem (a nyúltól keletre) aztán elvittem a vonathoz, s megszereztem a Paternal potiont (G). A Vanish Spellt a lovag elé tettem. Aztán megkerestem a herceg szobáját és az ital elfogyasztása után magaménak tudhattam a Nap szimbólumát. Ezt és az Áldott Szel-

lemet az Atya Forrására tettem, s megnyílt az út a monkhöz. A helyes válasz megadásához meg kellett innom a Numerical potiont, majd felolvasni a számokat. A kelyhet és az orbót eltettem. A vonathoz álló lovagot ki kellett iktatnom, ezért a kelyhet szépen megtöltöttem vízzel... A zsákmány egy kulcs volt, ami a kis herceg szobájában található láda zárjába illett...

A könyvet Einstein Forrásához vittem, s megszereztem a Genius potiont, amivel megkockáztathattam az IQ tesztet. A szuper ragasztóval a lézerszobába mentem, és még egyszer utoljára alaposan átnéztem mindent. A gömböket a villámoltárookra tettem, az órát pedig a tartózára, végül a szuper erős ragasztót az ajtó és az óra közti találkozási pontra. "Egy órát találtam!" – mondtam a tölcserbe, mire a király előbotorkált és bizony odaragadt. Aki nem néz a lába elé, megérdemli! Odamentem a lézerhez és bekapcsoltam...

Meghalt a király. Szegény Garamond, ilyen tragikus vég! A terveimet azonban valaki keresztül húzta, mert a herceg eltűnt. Hiába keresttem, nyoma veszett...

UTÓSZÓ

Ennyi lett volna a gonosz Infinity története. Mi már tudjuk, hogy a herceg él és vissza is tér majd, hogy megbosszulja szülei halálát, s jogos örökségeként átvegye az ország irányítását. Ez annyira biztos, hogy azt a meccset már le is játszottuk. Vajon, ha lesz következő rész, az a múltbba vagy a jövőbe vezet majd?

Lily

CRYSTAL DRAGON

Gondolom akik társaságomban neki-
kezdték a Crystal Dragon kalandjainak,
már be is fejezték hősies hőditásukat.
Mégis egy leírás úgy kerek, ha van eleje
és vége(?). Most következik hát a második
fejezet!

a kincstár szép nagy, szóval lesz mit felfe-
dezni benne. Ezt inkább nem részletez-
ném, csak egy jó tanács: amíg nem irtot-
tad ki a kint lézengő bihiket, ne nyiss ki
egyetlen ajtót sem!

bánj el velük, mert van belőlük itt is bő-
ven.

Az igazi kincstár szobában már
humanoid öröket találsz. Leverésük után
feltöltheted élelmiszerkészleteidet és felír-
hatsz néhány spellt. Egyes rekeszek kap-
csolóként funkcionálnak. Ha megfelelő
mennyiségű érmét pakolsz bele, eltűnnek
az utadat álló oszlopok és kisebb huza-
vona után mehetsz a Katlanba!

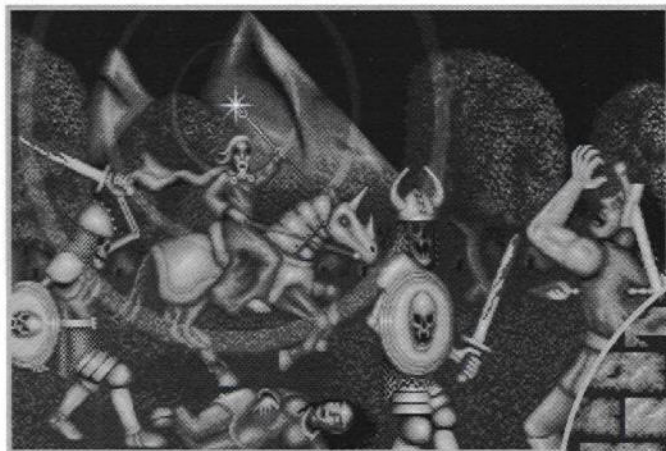
LEVEL 10

A tizedik szint szörnyei hatalmas egy-
szeműek, meglehetősen brutális
csapásokkal. Bizony olykor
futni kényszerülhetsz.
Nagyon jól beválik
ellenük a "táncol-
lós"-módszer, fő-
leg ha elen-
gedsz egy-egy
sorozat Light-
ning Spellt is.

A számos fel-
adat megol-
dása igazán
egyszerű, de a
katlan szívének
megnyitásához
még két kulcs is kell.

Az egyik az egyszemű-
eknél van, a másik pedig
a labirintus keleti részében. A
szint nagy részét "fekete foltok" rejtik.

Ezekben nem működik a Light Spell. Az
infralátáshoz szükséges sisakot nyugat fe-
lé találod, érdemes mielőbb megkeresni.
Egyébként a sisak átkozott, de nem kell
úgysem levenni, mert a következő szinten
is szükség lehet rá.



LEVEL 9

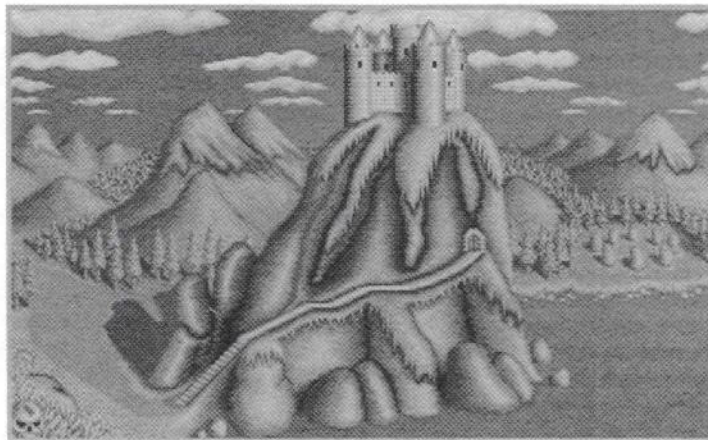
Ariath Szemeinek kapuját átlépve fel
kell készülnöd arra, hogy ezen a szinten
igazán megcsillanthatod mire vagy ké-
pes a real-time harcban. Ugyanis Ariath
Szemei tulajdonképpen beholderok, ami
sejtetni enged, hogy nem lesz könnyű a
győzelem.

A szint elején Ariath üzenete fogad,
miszerint érkezésed óta érdeklődéssel fi-
gyeli szálnalmas küszködésed és azt taná-
csolja, hogy fordulj vissza, most! Viszont
ha már idáig eljöttünk, nem leszünk bo-
londok, hogy elmeneküljünk. Jöjjön ami-
nek jönne kell!

A kedves figyelmeztető sza-
vak után indulhatunk kelet vagy
nyugat felé. Tulajdonképpen
mindegy melyik ajtót nyitod ki
(ivory key), legjobb ha mindket-
tőt. Ha a talajkapcsolóra lépsz,
a másik ajtó elé tal emelkedik.
Én a Treasury felé indultam. A
forrás mérgezett (a
beholderket ez persze nem
zavarja, mert ők immúnisak a
méregre). A falikapcsoló aktívá-
lása után megnyílik az út. Az ál-
tal mögött népes fogadótábor
várakozik, ezért nem árt tud-
nod, hogy ha egyszer beléptél,
az átfal megszűnik! Egyébként

még
néhány
szint és
megta-
lálja a
Remove
Curse
spell!
Stalwart csont-
ját vedd fel, na-
gyon jó kis fegyver!

Ha a felső rész tiszta, menj le a lép-
csőn! Lent iszonyatos mennyiségű terem
várja, hogy feltárd titkát. Keletre tiszta vízű
forrást találhatsz! Mivel ez a kis terem zár-
ható, kiválóan alkalmas arra, hogy be-
csalogasd ide a bihiket és egyenként



Jandar földi maradvá-
nyait érdemes átkutatni,
mert a mérgezett alma
mellett egy +7-es buzo-
gányt is találsz. Ha jó
kézbe adod, iszonyato-
sakat lehet vele ütni!
Emellett van itt két gold
potion is.

A három forrásnál lévő
csatornarács mögött
egy igazi kincset talál-
hatsz (Firefly)! Kár hogy
annyi egyszemű jár ide

inni! A Confusion spell segítségével gyorsan győzhetsz!

Az Árnyak Termének kulcsa az alszinten van. Rengeteg varázslat keresztezi a termet, örülhetsz, ha ép bőrrel megúszod! (Ide juthatsz a talajkapcsolóval záródó lyukon át is, ha lemászol.) Észak felé megtalálod a következő szintre vezető lépcsőt.

LEVEL 11

Elitia birodalmában vagyunk. A folyosón és a termekben patkányok szaladgálnak, sehol egy teremtet lélek. A falirekeszek üresek, szinte kínálja magát a megoldás, hogy tegyél bele valamit. A csatornában egy-egy aranyrögöt találás... A folyosón csak egyetlen varázslónő van, mégis nehéz elbánni vele, mert ismeri a gyógyítás minden csínját-bínját. Űtheted napestig, mit sem ér. Viszont ha összezavarod (confusion spell), akkor relatíve könnyedén elteheted láb alól. Egy rúnakövel, egy mágikus gyűrűvel és a könyvtár kulcsával leszel gazdagabb. Még ne menj lejjebb, meg kell keresned a templomot és a szobrocskát! Ehhez be kell csuknod az egyik ajtót...

Az alszinten a rekeszekben találász scrollokat és élelmiszert, de legyél óvatos, nem minden az aminek látszik! Majdnem elfelejtettem, Ariath is írt néhány sort... Rögtön a lépcső mellett, a keleti falon van egy kapcsoló...

LEVEL 12

Itt is várnak néhányan akik ismerik a mágiát. Rádásul nem hatnak rájuk az Air varázskönyv spelljei. Az egyik őrnél van a templom kulcsa, de nem adja oda a két szép szemedért. Illúziók, kapcsolók, teleportok, szóval a szokásos. Néha kicsit nehéz a kapcsolókat megtalálni, mert ha az egyiket bekapcsolod valahol, akkor ki tudja hol megjelenik egy újabb. Addig kell kapcsolgatnod, míg a könyvtárban elő nem kerül a lyuk. Mássz le!

A zöld csuhás leverése után menj be a termekbe. Egy újabb varázslattal leszel gazdagabb, amit hamarosan hasznosít-

hatsz is a mágikus akadály eltávolításához. Ha felmentél a lépcsőn kutass át mindent, mert az egyik csatornarács aranykulcsot rejt, amire szükséged lesz hogy visszajuss a templomajtóhoz.

A templomban rögtön kapsz tapasztalati pontot és szerezhetsz is egy csomót, ha elpusztítod az öröket. A zárt ajtók semmit sem jelentenek, mert nem csak Te tudod, hogyan nyílnak... Ha a varázslónőt is megölted, megkapod az ezüst kulcsot és eltűnik néhány oszlop is a csarnokból... Most kap szerepet a lépcső mögötti folyosóban lévő talajkapcsoló!



az ajtó melletti kapcsolót) és igyekezz ügyesen átmenni, lepattanás nélkül. Ha felderítet a terepet láthatod, hogy a keleti részben az ajtó egyelőre zárva, még hozzá kulccsal, ami ha minden igaz nálad van. "Switch Room", olvasható az ajtón és nem is fogsz csalódni, van itt néhány kapcsoló... Ha esetleg itt leesel, máshova landolsz mint a múltkor. Akár több szinten át is eshetsz!



LEVEL 13

Ez a szint igazán eseménydús; kapcsolók a talajon, a falon, kulcslyukak itt-ott, kisebb-nagyobb logikai feladatok, zuhanások, hm, nem is olyan rossz!

Négy gemet kell összeszedned a drágakövek színeiről elnevezett szobákban. Ahol a kék gemet találod, próbáld meg belülről bezárni az ajtót! A sziklákat a teleportokkal tudod mozgatni! Talán a vörös terem talajkapcsolói okozhatnak némi fejtörést. Nem mindegy, hova lépsz először! Ha az ajtót nem nyitod ki, bent maradsz örökre!

Miután mind a négy ékkövet a helyére illesztetted és bekapcsoltad a teleporttal szemben a kapcsolót, menj fel, mert a felső szinten kelet felé megnyílt a fal. Ha valaki megmozgatja a már beillesztett ékkövet, azt lent egy teleport fogja megakadályozni abban hogy a kapcsolót aktiválja, s így menthetetlenül bolyonghat a labirintusban örökkön-örökké. Aki sikeresen megoldotta a feladatot azt Morag, a varázslónő várja a következő szinten, de a lejutáshoz két kulcs kell!

A kulcs megszerzéséhez kell egy kicsit dolgozni! A mozgó lyukkal ne küzdj, úgyis le kell esned, mert Thud a harcos páncélzatát és fegyverzetét érdemes összeszedni és lent van a rezkulcs is. Menj vissza a lépcsőn a felső szintre (előtte nyomd be



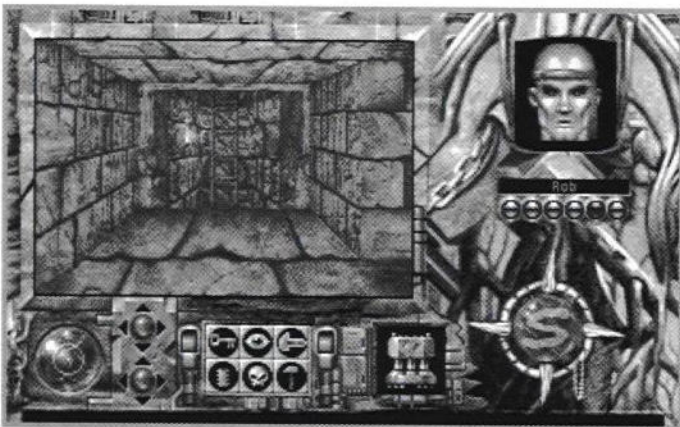
Igazatok van, ez itt még nem a játék vége, de valahogy annyira beletáradtam már, hogy semmi kedvem nem volt tovább folytatni. Nem tudom ki hogy van vele, de ez a stuff nem hozott lázba. A grafika sirlmas és rádásul semmi újdonságot sem tartalmaz az anyag. Jó nagy részt a Black Crypt-ből, kisebbet az Eye of the Beholder sorozatból kóppintottak. Akit érdekel azért nézze meg, de látunk már sokkal jobbat is. Azért ha végig nyomtatók és ezután történt valami izgalmas, szóljatok!

PERIHELION

Egy meditátort mentális gyakorlata közben félelmetes látomás keríti hatalmába. Egy megszületett isten, mely felborítja a világ egyensúlyát. Egy entitás, mely a világegyetem születése előtt is létezett, mely folyamatosan minden akadályt félresöpörve haladt Perihelion felé. Egy végzetes dimenziók közti kísérlet kaput nyit számára, hogy elhozza a pusztulást. Csökkenő naptevékenység, betegség, halál és káosz övezi érkezését. Elérkezett az utolsó pillanat, mikor felébresztik az időtlen idők óta cryogenetikusan álomban nyugvó hat embriót. A legfejlettebb technika hat gyermekét, kik egy istent hívnak ki maguk ellen.

Tapasztalt kalandozók, kik oly régóta szomjazzátok egy újabb testi-lelki küzdelmekkel teli kalandot. Hallgassátok hát történetem Perihelion hőseiről, kik világukat megváltva megakadályozták a mindeneknél fontosabb egyensúly felbomlását. A Wizardry 6 és a Fate óta nem találtatott számotokra méltó feladat. De már egy ideje itt van, és ha még nem birkóztál meg a küldetéssel, indulj hát és vissza ne, esetleg e sorokra nézz.

Nem tudom, hogy az alkotók mennyire tudatosan aknázták ki a Wizardry 6 remekül eltalált játékmotívát, de a PC-s Wizardry 7 által keltett vihar méltán jellemzi ezen stílus népszerűségét.



A játék a mostanában egyre inkább hanyagolt karakter generálással kezdődik. Nyugodtan állíthatom, hogy ez játék a játékban, hiszen a számos faj, többféle kasztjához megtalálható a rengeteg tulajdonság optimális összhangját, nem egy click & play móka. Mindjárt itt megjegyzem, minél több időt fektetünk a karakterek elkészítésébe, annál kevesebbszer kell visszatérnünk a játékalálást, vagy esetleg teljesen új partit indítanunk. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy addig pörgetjük a karakterlapot, míg

minden tulajdonság 100 fölé emelkedik. Ez sosem fog bekövetkezni, hiszen hőseink rendelkeznek a törvénnyel, melyért harcban szállnak, az egyensúlyal.

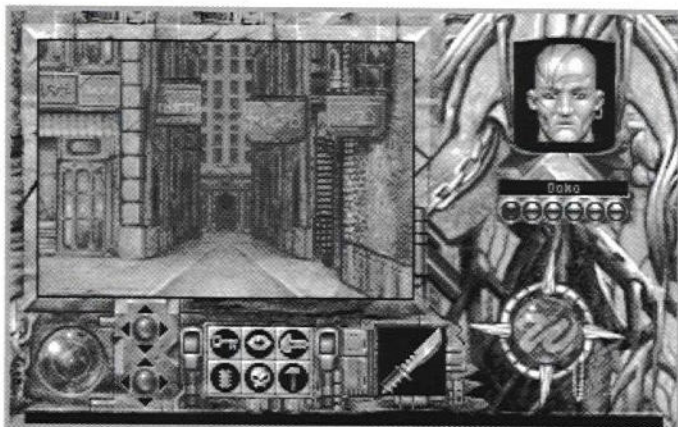
Karakter generálás

Hat faj közül választhatjuk meg kalandorainkat. Néhány esetben vegyes fajokról van szó, ahol a két faj keveredésének aránya is meghatározható. Mint biológiai lények, az új egyed mindkét őstől örökli a megfelelő részarányú tulajdonságokat. A generálható elsődleges tulajdonságok közül érdemes megemlíteni a legfontosabbakat: Az állóképesség (**STAMINA**) elvesztése után eszméletlen állapotba kerül a tag. Hiába magas az életeréje (**VITALITY**) karaktereinknek ha két pontotól elájulnak. Ahhoz, hogy egy körben megfelelőképpen cselekvőképeseek legyenek, cselekvési sebességük (**SPEED**), valamint mentális reakcióképességük (**PERCEPTION**) kell hogy magas legyen.

Míg a fizikai osztályoknak a nyers erő (**STRENGTH**) és az ügyesség (**DEXTERITY**) a meghatározó, úgy a mentális képességekkel rendelkezők számára emellett a mentális energia (**CONCENTRATION**) is életbevágó képesség. A másodlagos értékeket generálás során nem láthatjuk, de mindegyik értékét az elsődleges tulajdonságok határozzák meg. A jómadarakat célszerű türeklépesség szerint balról jobbra létrehozni, mert vitás esetekben a jobb szárny lesz a hátvéd.

A számos kaszt közül bölcsen kell választani ahhoz, hogy minden eszközt tudjanak használni és megbirkózzanak a különböző feladatokkal.

Az én csapatom leghatékonyabb három tagjai a következők voltak: Human Knight; Reptiloid Khymera 20% H/80% R Mediator; Bionecron Mercenary. Hát ennyi adalékkal már biztosan könnyebb



lesz egy ütőképes bandát összehozni. Ha az első két ütközet komoly gondot okozna, próbálj megválni a csapattól és egy újat generálni, felhasználva a korábbi tapasztalatokat.

A mentális képességek

Eredeti és ötletesen felépített varázslatrendszer találunk a játékban, ám sajnos egyúttal mégis ez a legfajóbb pont. A játék során mindenképpen több mentális osztályú karaktert érdemes indítani, de sajnos nem lesz szükségünk arra, hogy jól megválogassuk a memorizálható varázslatokat és a használat időpontját. Tulajdonképpen csak a mentális energia határozza meg, milyen komplex varázslatot hozunk létre. Így válik lehetővé egy mentálisan folyamatosan fejlődő karakter részére a komolyabb spellék létrehozása. Minden varázslat azonos sémával jellemezhető, és valamennyi adatot a megfelelő képernyőn meg is jeleníthetjük.

A séma a következőképpen néz ki:

Efficiency depends on – az a tulajdonság, ami meghatározza a spell hatékonyságát.

Related resistance – az a védekezési ága a megcélzott monsternek, ami az ellenálló képességet meghatározza.

Type of modification – ha csökkentő típusú, akkor támadó, ellenkező esetben regeneráló varázslat.

Affected values – az érintett tulajdonságok.

Ezen kívül az egyes varázslatoknak különböző végrehajtási formái vannak,

melyek a hatótávolságot és az érintett területet befolyásolják.

Terminál

Minden karakter felszereléséhez tartozik egy kommunikációs eszköz, amelyen keresztül kommunikálhatnak más terminálokkal és személyekkel. Tárolja a dokumentumokat, nyilvántartja számlánk hiteletét.

Egy másik terminál mellett a következő parancsokat használhatjuk:

LOGIN – belépés egy hálózatra, amelynek jelszavát ismerjük.

LOGOUT – kilépés a hálózatról.

DIR – listát kapunk a hálózaton elérhető dokumentumokról.

READ – egy dokumentum megjelenítése elolvasáshoz.

DOWNLOAD – a hálózatról letölti a megadott dokumentumot a karakter termináljába.

UPLOAD – a fenti ellenkezője.



A hálózati cselekvések nem ingyenesek, a kilépéskor mindig meg kell fizetni a kirótt díjakat. A legmagasabb költsége fel-, ill. letöltésnek van, ám nincs szükség a gyakori használatukra.

Teremténnyel való szembesülés során a következőket billentyűzheted:

TALK – előcsalja a teremtmény csapatod felé intézett mondanivalóját.

ASK – egyszavas 'kérdést' tehetünk fel, melyre vagy kapunk választ, vagy nem.

Itt van lehetőségünk információt szerezni a felvett tárgyról is az **ANALYSE** parancssal. Minden adatot megkapunk, melyek alapján eldönthetjük, két tárgy, ill. fegyver közül melyiket érdemesebb használni.

Harc

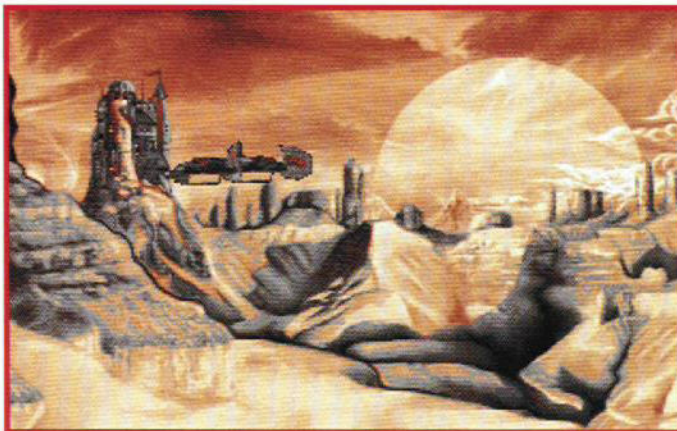
A szerepjátékok fontos része ez, mikor a fegyverek és az egyre finomodó képességek együttese látványos formában oltja ki a harcmezőn szemből álló felek egyikét, másikat. Talán nem követek el hi-

bát, ha a régebbi SSI AD&D játékok harcrendszerével hasonlítom össze és rögtön hozzáteszem, hogy a Perihelion harcrendszere sokkal szebb, és egy csekély kellemtlenségtől eltekintve sokkal élvezetesebb is. Az elkerülhetetlen konfrontációba bonyolódás előtt érdemes kicsit felkészíteni csapatunkat. Mielőtt a harci képernyőre váltanánk, lehetőség van betárazásra, felszerelésre, memorizálásra.

A harc során úthengerrel lapított felülről irányíthatjuk az eseményeket. Minden karakter egy körön belül azonos cselekvési idővel rendelkezik. A cselekvések a karakter képességeinek megfelelő időt vesznek igénybe, amit a képernyő tetején egy csíkban figyelemmel kísérhetünk.

Azt hiszem a lehetőségeket jobb, ha mindenki magában próbálja ki. A legélvezetesebb mindig egy új játékban a legjobb harcmód kipróbálása.

Az értékelést megelőzően azért néhány szót ejtenék itt a monsterek intelligenciájáról. Komoly hiba, hogy a játék során a játékos karaktereinél gyengébben emelkedik a felbukkanó ellenfelek ereje. Intelligenciájuk pedig úgy érzem, végig változatlan. A mentális nyomás nem nehezedik rá teljes súlyával a játékosra, mint más RPG-ben, valamint előrehaladva egyre kevesebb szerepe jut a saját mentális képességeknek. Amennyiben valaki megtalálja az ellenfelek intelligenciájának gyenge pontját – melynek örömet azért nem akarom elvenni –, akkor szinte



könnyedén lesöpörheti a kaland valamennyi rossz alakját.

Itt pedig újtára bocsátom az önálló kalandozókat. Induljatok és küzdjétek olyan erővel, mellyel a gonosz erők teszik tönkre Perihelion életét. Ne aggódjatok nem lesz nehéz dolgotok, a siker felé vezető egyetlen utat nem fogjátok (tudni) elveszíteni, és a játékos szempontjából szomorú ugyan, de rövid lesz utatok.

Akik itt nem hajítják sarokba az újságot s rohannak gépük felé, azok készüljenek arra, hogy a következők sehol nem tartalmaznak majd konkrét utasításokat a tárgyak eredetére és használatának helyére, ill. módjára. Aki mégis reménytelenül elakadva magába zuhanna, a gyógymódot itt hiába keresve, kérdezzen bátran levélben.

A Sandstorm Citadel

Miközben a Sandstorm Citadel-hez közeli dűnén landolt a StarGlider, a csapat vezetője átnézte terminálján az utolsó percben kapott utasítást, mely szerint a városban egy NetCode várja őket. A birodalmi rohamosztag alapfelszerelésétől súlyos léptek süppedtek a homokba, hogy a következő szélviharig jelezze a világ megmentőinek útját. A városban felborult az általános rend. Az anarhia csápjai lassan, de biztosan bekebeleztek a várost ölelő falakat. Tömegesen próbáltak menekülni a garázdaság, fosztogatás és a növekvő erőszak elől. A városban szük-



nyában használhatatlanul porosodott egy fülkében. Az időtől sürgött hősök lázasan kutatták a megoldást. Ki fejével, ki pedig erejével próbált a zárt ajtó mögé jutni. Végül megtalálták a pap energia forrásait. A megfelelő paraméterű energia egységekkel feltöltött akkumulátort egy összeszerelő berendezésnél ellátták csatlakozóval, majd működésbe hozták a biztonsági rendszer számítógépét. A szenzorokra vetítő lézersugarak mozgásba hozták a régóta zárt nehéz ajtót. A feltáruult tűzzáró ajtó felnyitása után eléjük tárult szilárd fal lehervasztotta minden örömeiket. Szerencsére eszközökben nem szenvedtek hiányt. Az időzített bányász akna gond nélkül megnyitotta a falat. Utjuk radioaktív porral szennyezett tárnán vezetett tovább. Porszűrő maszk azonban nem jutott mindenkinek. Lépésről lépésre cserélt gazdát egy maszk, míg végül találtak egy továbbit. A köhögéstől és a sugárzástól legyengült csapat elérkezett a vadállatok fészékéhez, ahonnan egy véres harc után a még lélegző Algollal menekültek ki. Mirach nem tartogatta tovább információt a Guardianáról, mely nemrég még az Ő birtokában volt. Mikor a Watchtower Colony-ben kiderült Algol mutáns természete, a feljelenítő magához vehette a Guardiant, majd eljuttatta megbízójának Lord Dalethnek Fort Nightfall-ba. A Lord nem saját részére szánta a kegytárgyat. Neon templomának jutalmáért szerezte meg. A Neon templomában végzett kísérletek vezettek a korábbi veszélyhez is, ám most maguk sem tudják mivel állnak szemben.

Ezek után a csapat elindult, hogy most már valóban megszerezhesék a Guardiant. A bányából kivezető úton Coral és mutáns őrsége várta a csapatot. A láthatóan kedvező választ tartalmazó kártyát földhöz vágva idegen erőtől vezérelve a mutánsok veszükbe rohantak. A csata után PearlBlood is előkerült apja halálhírével, majd a szabad égre kísért ki a csapatot a kaotikus állapotban levő bányából.

Fort Nightfall

Lord Daleth gonoszágáról legendák szóltak. Erődítettényének alagsoraiban rettenetes szertartásokat tartott. Az őrséget képező rovar lények fegyverze a legmodernebb volt. Hőseink megtalálták a Neon templomnak küldött üzenetet, melyben a Lord közölte a megszerzett kegytárgy árát. Az erődítettényben hangsorral nyíló zárok és egy DNA genetikai biztonsági rendszer óvta a Guardiant. A hangsor kódját a hálózathoz tudták meg a kalandozók, ezután egy hangminta tárolóval rögzítették a hangsort. A genetikai zár csak Lord Daleth testének mintájára

tárult fel, miután egy mintavételezővel a Lord teteméből jutottak a szükséges DNA-hoz. A Guardiant felvértve érkeztek hőseink a Neon torony templomába.

Neon's tower

Belépésük után egy hölgy szívélyesen invitálta őket egy szobába, majd türelmüket kérve távozott. A csapat tagjainak ismerős volt a nő, de csak később jöttek rá, kivel találkoztak. A várakozásra hamar ráuntak, ám a bejárat előtti örök visszatessékeltek a csapatot vendégszobájukba. A harmadik próbálkozásra lefoszlott az álarc az örökről és az Unborn szólt meg rajtuk keresztül. Ezután már csak a fegyverek szóltak. Az idegen entitás egyre közelebb hatolt Perihelion világához, lehet hogy az utolsó pillanatban érkeztek a birodalom mindenre elszánt hősei. Egy se-

b e -



Értékelés

A játékot nehéz lenne összességében értékelni. A legszembetűnőbb a rendkívül profi, igazi Amigás kivitelezés. A kétszer 16 színárnyalatból álló grafikák, melyek stílusa egységesen végigvonul a játékban, egyszerűen elképesztőek. A grafikai effektelen is látszik, a demo coder múlt. A zene ugyanolyan élmény a fülnek, mint a grafika a szemnek. Egyszerűen minden elismerésem a játék hazai szerzőinek. A másik oldal maga a játék. A hangulat remek, de nincs olyan jól összeforva a varázslatrendszer, a karakterek tulajdonságai és azok fejlődése, mint a műfaj legnagyobbjaiban. Ami a leginkább elkeserített, hogy akkor lett vége a kalandnak, mikor már jól belejöttem. A teljes végigjátszás kb. 10 óra körül mozog.

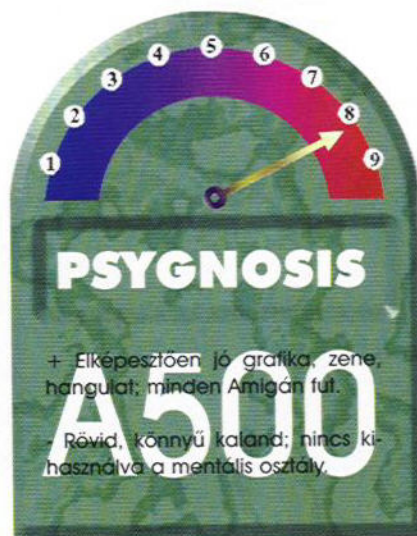
A játék legnagyobb tanulsága: egy program minősége nem a hardware-től, csakis a kreativitástól függ!

A legnagyobb negatívum ami persze sok minden következménye, hogy szinte teljesen biztos, nem lesz folytatás. A Perihelion nyugodtan ajánlhatom minden RPG kedvelő Amigásnak, hiszen valamennyi gépen tökéletesen működik.

Lózi

sült pap volt a csapat segítségére. Egy robbanás során elvesztette lábát, mikor megérkezett a toronyba a Halál Angyala. Egy illúziófalon átjutva megszereztek a sérült pap tenyérnyomatát. Miután a pap aktiválta, bejuthattak a szentélybe, ahol a főpap ádáz csatát vívott a Halál Angyalával. Hőseink hamar felhívták magukra a gonosz györsimét, de a sokat tapasztalt csapat gyorsan lezárta a csatát. A főpap utolsó lehetőséggel kimondott teleportja elvitte hőseinket a próféciában szereplő fém erődítettényhez, mely két dimenzió határán állt.

A csapatnak minden rendelkezésére állt, hogy megsebezhesék a közben megszülető isteni teremtményt. Pusztulása után keletkező energia felszabadulás hatására hőseink nem kerülhették el. Csendben nézték amint előttük tapasztalt csatára fellobbant egy új nap, majd elemész-tette Perihelion megmentőit...



+ Elképesztően jó grafika, zene, hangulat; minden Amigán fut.

Rövid, könnyű kaland; nincs kihasználva a mentális osztály.

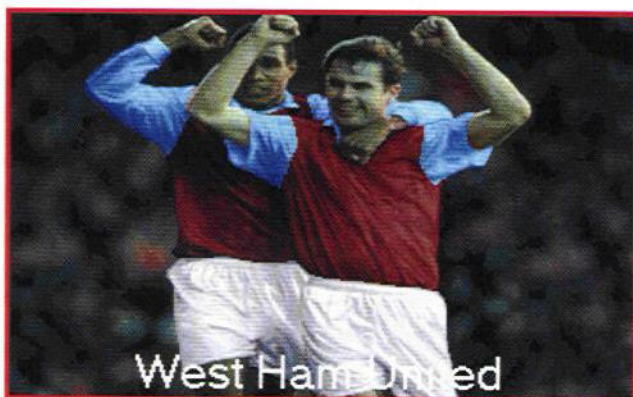
MANCHESTER UNITED

the DOUBLE

Fociprogramok – egyre másra jönnek, újabbak és újabbak. Különböznek a nézőpontban, grafikában, a csapatokban, ... A sok játék közül csak néhány emelkedik ki. Eddig kettő foci-program számított referenciának. A Sensible Soccer és a FIFA Soccer. Az első egy jól átlátható felülnézetből

követte az eseményeket, míg a FIFA Soccer egy oldalsó-felső nézetből jelenítette meg a játékot. A Manchester United The Double (továbbá MUT2) a kettő ötvözte: az izometrikus 3D perspektíva a FIFA-énak felel meg, de sokkal távolabbról láthatjuk a pályát. A sprite-ok pedig a Sensible Soccer kis idióta figuráira emlékeztetnek. Ennek a megjelenítésnek az az előnye, hogy egyszerre a pálya elég nagy részét láthatjuk ahhoz, hogy tervezetten tudjunk támadni, ne csak vaktában menjünk előre a labdával. A készítőik jól ötvözték a két előd előnyös tulajdonságait, és ebből született meg az MUT2. Szerintem ez most talán a legjobb foci-program, bár még a Striker '95-tel nem játszottam.

A perspektíva tehát jelentősen megváltozott a Manchester United óta. Ezt a



megjelenítést már kipróbálták a korábban Németországban megjelentetett Lothar Matheus Super Soccer-ben, sikerrel. Így a Manchester United egymás utáni két évben elnyert bajnoki címe "tiszteletére" készült programban is felhasználták. A címben a kétszeres győzelemre utal a The Double kiegészítés. A scroll itt még simább lett mint a Matheus-ban. A Matheus-ban a játékosok mozgása a pályán néhol elég furcsa volt. A védők

csapatjátékra, mert mindig van olyan emberünk, akit meg tudunk találni egy jól irányzott passzal. Egy jobb ellenfelet csak akkor tudunk legyőzni, ha kipasszoljuk. A Sensi-hez hasonlóan itt is a rövid gombnyomással passzolhatunk, a hosszúval lövhetünk. A lövések jól irányíthatóak és nagyon jól csavarhatóak. Eddig még nem találkoztam olyan fociprogrammal, ahol annyira az történt a pályán, amit én akartam. Itt el lehet felejteni a FIFA Soccer-ben és még ezer más programban megszokott pályaközépi nagy verekedést. Tehát az irányítás első osztályú. A grafika izlés kérdése: aki szerette a Sensible Soccer-t, annak ez is fog tetszeni. De aki csak a FIFA Soccer féle látványos focikat szereti, az undorodva fog elfordulni. Engem lenyűgözött a labda és a kapus rendkívül



késve reagáltak az elhaladó labdákra, így elég tördelt lett néha a játék. A MUT2-ben ezt is kijavították. A játékosok úgy mozognak a gyepen, mint a kis-angyalok. A lehető legjobban (intelligensen) helyezkednek a labdákra, így a támadásokkor nem a "mindenható szőlők"-ra kell építenünk, hanem a jó

élethű mozgása. A mezőnyjátékosok animációja általában elég jó, bár néhol kicsit idétlen. A játék talán leggyengébb pontja a hangja. Sajnos a közönség digitalizált örvongése inkább emlékeztet némi zajra, mint szurkolásra.

KEZELÉS

A program elindítása után a főmenübe kerülünk. Itt a következő pontok vannak: Custom Cup, Custom League, Setup, Single Match, Disk Shop és Season.



A **SETUP**-ban állíthatunk be néhány dolgot:

Weather: változhat-e a gyepterület az időjárásnak megfelelően

Arcade Match: legyen-e arcade foci rész, vagy csak a manager résszel akarunk játszani

Transfers: lehet-e kereskedni a játékosokkal, vagy nem

A **CUSTOM CUP**-nál tudunk saját összeállítású kupát indítani. Beállíthatjuk a fordulók számát (Rounds), a gyepterület minőségét (pitch type), és természetesen a részt vevő csapatokat.

A **CUSTOM LEAGUE**-nél kezdetünk saját összeállítású bajnokságot. A következőket állíthatjuk be: neve, csapatok száma, győzelemért járó pontok száma, döntetlenért járó pontok száma, hány-szor játszson 2 csapat egymással (1 vagy 2) és végül a gyepterület minőségét.

A **SINGLE MATCH** itt is a barátságos meccs fogalmát fedli.

A **DISK SHOP**-nál tudunk lementett állásokat betölteni.

A **SEASON**-nél egy teljes angol bajnokságot indíthatunk el, vagy egy lementett állást folytathatunk. Ezen belül szintén több választható alpont van: Transfers, Managers, Cup Draws, Statistics és Disc shop.

A **Transfers**-nél tudunk kereskedni a játékosainkkal. Ennek kétféle módja van. Az első az az, hogy a más csapatoktól az ún. transfer listára került játékosok közül választunk. Itt általában a vételár a játékos piaci értéke alatt van, de igazi sztárok ritkán kerülnek fel a listára. A másik módja a játékos-kereskedelemnek az, hogy bármely játékosra vételi ajánlatot teszünk a piaci értéke alapján. A játékosokat 12 tulajdonság jellemzi: sebesség, stamina, agresszió, lövéserő, lövés pontossága, labdakezelés, passzolás, védekezés, intelligencia, fitness. A Managers pont-nál tudjuk beállítani, hogy mely (maximum 4) csapat legyen játékos által irányítva.

A **Cup Draws**-nál nézhetjük meg a két angol kupa (Coca Cola Cup és FA Cup)

következő fordulójának sorsolását.

A **Statistics** pont-nál tudunk különféle információkat kérni.

Míg a **Disc Shop** itt is a load/save funkciókat látja el.

A csapatunk stratégiáját a mérkőzés előtt a **Tacti Grid** rendszerrel állíthatjuk be. Ezzel a

többi foci-programban szokásos 5-3-2, 4-3-3, ... beállítások helyett egy 9x11 négyzetes mátrixon jelölhetjük meg, hogy melyik játékosunk hová helyezkedjen a pályán. Szerintem ezzel a rendszerrel sokkal egyszerűbben és valóság-hűbben állítható be a stratégiánk. Így már tudunk akár támadó éket is csinálni, nem csak azt adhatjuk meg, hogy 3 támadónk legyen és öt védőnk.

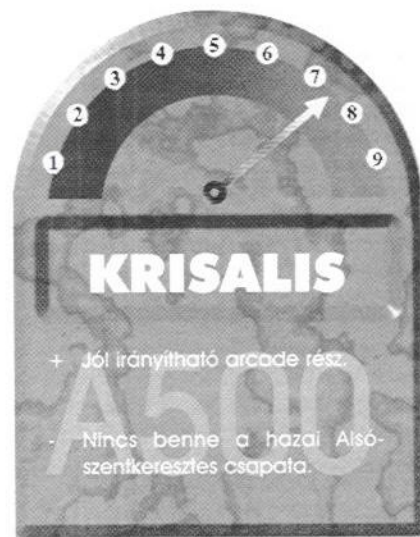
A program másik újdonsága, hogy adtak hozzá egy szuper editort. Így teljes bajnokságok és a bennük levő csapatok átszerkeszthetők. Átírhajtuk a csapatok neveit, a benne levő játékosok neveit és tulajdonságait. Átszerkeszthetjük kinézetüket, a csapatok mezeit, mind a színeket, mind a rajtuk látható mintázatot. Az editor segítségével akár egy teljesen új bajnokságot is előállíthatunk. Ha valakinek sok türelme és ideje van, akkor a teljes magyar bajnokságot is bepötyögheti. Aki nem ilyen türelmes (mint én is), az megelégedhet azzal, hogy a Manchester helyett az 1995-ös szezonban például a Ferencváros induljon az angol bajnoki címetért.

A Manchester United The Double igen kellemesre sikeredett. Az arcade rész nagyon jól irányítható és élvezetes. Ezt kibővítették a manager résszel, mely elég összetett, de mégsem bonyolult. Hasznos kiegészítés. Végül az editor zárja a kört. Aki végre egy nagyon jó foci-programra vágyik, és nem gyűlöli az angol csapatokat, az szerezze be, és induljon neki a bajnoki szezonnak.



Végül némi taktikai segítség: célszerű a széleken felvinni a labdát, majd bevelni középre. Kapura löni kábé a tizenhatos tájékaról érdemes. A kapusok elég jól védnek, így egy jó fejessel, vagy főleg egy-egy jól irányzott kapáslövéssel tudjuk csak őket megtéveszteni. Nagyon fontos, hogy a legjobb összeállításban és felállításban jöjjön pályára a csapat. Tehát, ha győzni akarunk egy bajnoki találkozón, akkor időzzünk el egy keveset a Tacti-Gridnél is, és ne essünk neki azonnal a meccsnek.

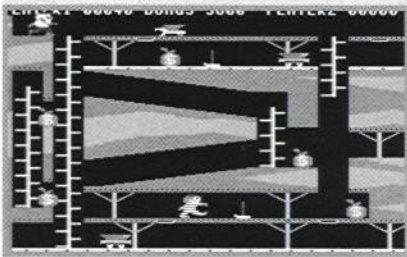
Charlie



SHAREWARE

Bignonia válogatás

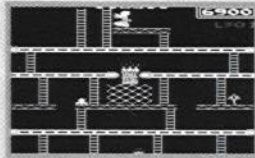
A holland csapat mindörökké beírta magát az Amiga SW. PD játékok történelmébe. Programjai sorra vezetnek az PD Toplistákra, és természetesen kivétel nélkül mindegyik megtalálható a PD. bankok ajánlatában. A játékok egytől egyig C64-es átiratok, méghozzá az eddig megjelentek közül a legjobban sikerültek. A programok ára még magyar szemmel nézve is hihetetlenül olcsó, mindössze 1\$-ért (+ postak.)



megrendelhetőek. Megjegyzem a postaköltség többre kerül mint maga a játék.

Az eddig megjelent programok:
Frantic Freddie

Pharaoh's Curse
Donkey Kong
Aztec Challenge
Bagitman
Popeye
Zaxxon
Mr. DO!



Készülőben:
River Raid
Dig Dug
Bandits
Quest For Tires
Blue Max
Beach Head I

Régi számítógépes erre a listára azt hiszem felkapja a fejét, hisz annak idején mindegyik nagy sikerű volt. Ja kérem, akkor még voltak ötletek. A programok természetesen tökéletesen futnak az összes létező Amiga típuson, méretük változóan 100-300 kB közt mozog.

Az újabban megjelent játékok bejelentkező képei már egységes desingre utalnak, ahol elolvashatjuk hol tartanak a fiúk a listában, emellett meghatározhatjuk a játék grafikáját és ze-

néjét (C64 gfx, Amiga gfx, illetve SID, és Amiga zene).

A programok hangulata igen hű, SID hangjára, C64-es képeire semmi panaszunk nem lehet, s mai szemmel nézve is élvezetes.

A későbbiekben rendszeresen beszámolok az újabb kiadásokról, addig is pár kép izeltőként az eddig megjelentekből.

Remélem egyik játékhoz sem szükséges kommentár. Csak így tovább srácok (C64 rulez).

Ard Joosse
Poomlaan 5
4334 BT Middelburg
Holland



SpringTime

Nem tudom Ti hogy vagytok vele, de én igen nagyra becsülöm az olyan programokat amik eredeti ötletre épülnek, és ezt értem a gyári játékokra is. Nos a SpringTime éppen ilyen game. Típusra egy 3D-s logikai-puzzle játék, érdekessége viszont, hogy a 3D-s tért igen jól lehet érzékelni, magyarul adja magát a

program. Három "főszereplővel" találkozhatunk a játékban, Mumim – őt mi irányítjuk, Rugi a kis haszontalan rugó, Ixel az az X-jel ő a cél. A játék célja, hogy Mumim segítségével (tologatva-lökdösve) kell a rugót az X-szel megjelölt kockára juttatni, ugratni, a fizika törvényeit figyelembe véve. A viszonylag kis játéktérrel felülről szemléljük, így a 3D-s érzés egészen turán érvényesül. A pályákon található függőleges falakat meglokvé tudjuk átalakítani a pályát, megfordítani a falat vagyis megkeresni a helyes utat. No persze közben szorgosan lökdösve rugókat, vigyázva arra nehogy üres helyre (lyukba) pattintsuk. A lapok más-más színű kockákra vannak felosztva, egyes színek a későbbi pályákon meghatározott jelentőséggel, tulajdonsággal bírnak. Vannak teleport kockák, "egyszer használható" kockák, halál kockák stb. A falak átfordulása animált, akárcsak a rugó pattogása. Minden ötödik szint ún. joker level, ahol nincs rugó, ellenben mindenféle szín-logikai feladatok várnak rád. Egyetlen do-

logra kell figyelni, az az idő, bár ez sem igazán lényeges, mivel nem kell előlről kezdeni a játékot esetleges elhalálozásnál.

E (shareware) változat csak 20 szintet tartalmaz, a 80 szintes teljes változat 10 \$ elküldésével kapható meg:

TRECESSION
P.O. Box 39
16035 Rapallo (GE)
ITALY



Hangmania de Luxe

A számítógépes játékkészítőket igen erősen ösztönzik az épp "aktuális" TV-s sorozatok, rajzfilmek, illetve a különféle szerencse-logikai-ész játékok. A Hangmania ez utóbbi kategória kedvelőinek készült. Kellemes, s már-már "jópofa" bevezető után jutunk el a játékhoz, ami nem más mint egy szó-kitaláló. Bár német programról van szó, többnyire olyan témákkal kapcsolatos szavakat

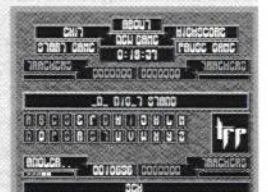


kell megfejteni amik tipikusan nemzetközies. Például (Amiga) játékok címe, (Amiga) hardware-ek, filmek, általános fogalmak, sex és más érdekes témákkal kapcsolatos szavakat kell kitalálnunk az ABC betűiből válogatva. A programmal játszhatunk egyedül is de egymás ellen is vetélkedhetünk. E csöpp játék szerzői 7 napos szabad használatot engedélyeznek a játékosnak, utána illene elindítani a regisztrációs procedúrát, vagy letörölni a Hangmania-t. Lényegében

kell megfejteni amik tipikusan nemzetközies. Például (Amiga) játékok címe, (Amiga) hardware-ek, filmek, általános fogalmak, sex és más érdekes témákkal kapcsolatos szavakat kell kitalálnunk az ABC betűiből válogatva. A programmal játszhatunk egyedül is de egymás ellen is vetélkedhetünk. E csöpp játék szerzői 7 napos szabad használatot engedélyeznek a játékosnak, utána illene elindítani a regisztrációs procedúrát, vagy letörölni a Hangmania-t. Lényegében

csak a program zenéjéről lehet elmondani, hogy átlagon felüli, a képekről (mivel nincs egy darab se, kivéve magát a főképet) nem mondható el ugyanez. Pedig jó lett volna a kitalált szavak után valamiféle illusztrációt is mellékelni.

Trackers 1994.



Masterblaster V1.01

Ismét egy olyan típusú játék ami Amigára tucatnyar akad a profi kategóriától kezdve egészen a PD, SW játékokig, bár ez utóbbiból tipikusan jóval több van. Aki esetleg nem ismerne a stílust, nagyjából arról van szó, hogy egy táblán (labirintusban) 1-X ellenfél arra törekszik, hogy a másikat elpusztítsa különféle fegyverekkel, ez utóbbi mint alapfegyver egy időzített bomba. Mivel az ellenfelektől falak, téglák vá-



lasztanak el, ezek lebontása illetve lerombolása kezdetben ugyancsak bombával lehetséges. Az időzített bombát az aktuális tűzgombbal tehetjük le, majd spuri onnan 3-4 kockát mert robban a szerkezet. Egyes kirob-

bantott téglák helyén tárgyakat, tulajdonságokat jelképező kockát kapunk. A Masterblaster-rel csak ketten esetleg többen játszhatunk, figyelve a limitált időre. De nézzük a bejelentkező képet.

Players: 2-5 (4-Player-Adapter szükséges).

Shop: itt lehet bevásárolni az extra kiegészítőket.

Start money: start pénz.

A felvehető, illetve megvásárolható extra tárgyak:

Coin: Pénz

Smiling bomb: Extra bomba

Smiling flame: Nagy robbanás

Shoe: Sebesség

Clock: Idő bomba

Mote control: Idő bomba + mozgás

Superman: Erő +

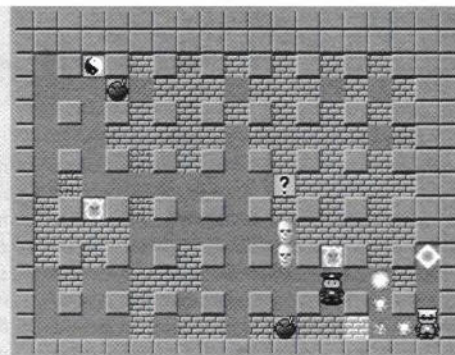
Ghost in wall: Átjárás a falon

Ying-Yang: Extra élet

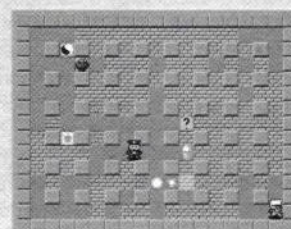
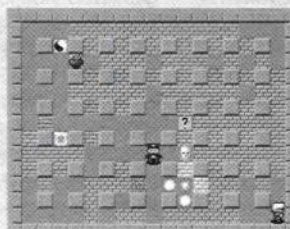
Sull: Halál

Stop: 5 mp. ellenfél bénítás

A másik (egyedül is játszható) bomber a DynaBlaster V2.0, erről majd legközelebb.



MasterBlaster V1.01
Alexander Ivanof
Am Dorfanger 2
58644 Iserlohn
Germany



Cybergames

A Mortal sorozat és a Rise of Robot sikerén felbuzdulva alkotta meg a svéd Bjorn Fogelberg a Cybergames-t, ami egy 2 lemezes (SW verzió) verekedős játék. Kivonat a programhoz mellékelt leírásból.

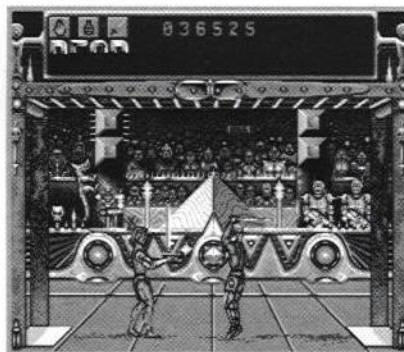
- Ez egy nagyszerű game amiben nem csak ügyességedet, reflexeidet, de taktikai képességeidet is próbára teheted.

- A regisztrált verzió 3 lemez, 35 pályát, 35 mozgástípust, szuper háttérgrafikát, gyönyörű intro, Game Over sequence-t és Win sequence-t tartalmaz, ára mindössze 15\$.



- Regisztráld!

Ebben a szimpla verekedős játékban mint a neve is mutatja, egy Cyber-t "alakítunk". Ennek sikerességét úgy mond befolysolja ellenfelünk, illetve annak ereje, fegyvere. A sokféle mozgás, ütéstípus betanulására segítséget kapunk a lemezen található leírásban. Arról viszont fogalmam sincs miért nagykorúaknak ajánlott a játék (a MK-t meg sem közelíti), hacsak azért a gyenge lefejezésért nem.



Egy-egy győztes menet után a kapott pénzösszegnek megfelelően vásárolhatunk a Cybershop nevű kereskedelmi létesítményben. Védőfelszereléseket, energiát, erősebb cyber



"alkatrészeket" és persze fegyvereket is. Utóbbiak lehetnek a kés, laser, sav, golyó stb. A játék hangulatos, a normálisan megrajzolt képeihez igen lendületes zene társul, viszont kicsit gyengék a hangeffektek. Az első szinten még mindenkit meg lehet fosztani a fejétől egy laza pörgős kardmozdulattal. Ha igazi ellenfeleket keresel, azt csak a második szinten találhatsz, de itt aztán brutálisakat. **Kezelése**
P: Pause



Esc: End game

F1-F4: Speed 68000 Amiga (F1), 68020-40 (F4)

Space: 1 Player tárgy

Enter: 2 Player tárgy

If you are under 18 years of age, don't play "Cybergames".

Bjorn Fogelberg
Sockerbruksgatan 9A
26263 Engelholm
SWEDEN



FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajátkészítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközzölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler

Revelezés

Az még hagyján, hogy minimum 40 fok meleg van árnékban. Még azt is el tudom valamennyire nézni, hogy kezd kifogni a sör a poharamból, mert legfeljebb újra teletöltöm. Jelenleg az sem zavar, hogy már réges régen olajat kellett volna cserélni kedvenc autómban. Sőt, még az sem hozott ki a sodromból, hogy megint nem én nyertem meg a lottón a főnyereményt, persze úgy nehéz is ha nem is lóttózik. Szóval éppen egész nyugis voltam úgyibár, mint azt mindenki észrevehet, de azért az már nekem is igazán sok, hogy ezen a nyáron nincs szünet az újságnál. Igazából persze csak akkor kezdett el zavarni ez a tény, amikor éppen eltöltött volna a semmittevés kellemes érzése, amit jó érzéssel felismerve a Kriszta vagy a Csongor vagy nem is tudom kicsoda rámborított kábé kétfőszázötvennyolc hú de nagyon fontos levelet, mondván, de jó nekem, van mit írnom. És ez már sok. Nem a levélmennyiség, hanem a módszer. Mert ugye: ilyen dög melegben ezt a kupacot haza kellett cipelnem, otthon mindenféle szempont és véletlenszerű válogatás alapján kidobálnom a felét, aztán most meg itt aszalódok a billentyűk előtt és próbálom valami kibírhatót alkotni, eddig meglehetősen kevés sikerrel. Egyre csak az motoszkál a fejemben, hogy egy ilyen nehéz fizikai munkát, mint ez a levélírás miért is nem fizetnek meg jobban. De ez ugyebár költői kérdés. Csak.

Brazil féle Amiga Help

Kérem szépen, ennyi volt. Rettenetes mennyiségű levél és lemez postázása után úgy döntöttem, hogy itt a levrovban ezennel ezt a kis állandó rovatocskát gyorsan beszűntetem, még mielőtt eléri az egy éves jubileumot. Utálom a nagy felhajtást ugyanis. Ennek ellenére ha valakinek még szüksége van rá, nyugodtan írhat. Azért nem kell nagyon elkeseredni senkinek, mert valami azért lesz majd helyette. Eddig legalábbis úgy néz ki...

Hurrá

Sziasztok GURU-sok! Hát ez fantasztikus! Amigás újság Magyarországon! Nagyon örülök neki, hogy ez megtörtént és remélem, hogy az Amigások végre tesznek is valamit, hogy ne legyen tisztavirág életű. Például hogy megveszik, de még jobb ha előfizetnek. Srácok fizessétek elő, hogy legyen saját újságunk! (...)

(Semáth Zolt, Budapest)

Figyeltetek, ugye? Egy ilyen felhívást ugyanis nem szabad figyelmen kívül hagyni, pláne akkor, ha csak úgy spontán tör ki egy olvasóból. Nem is akarok semmit hozzátenni, mint azt, hogy kövessétek Zsolt példáját és nyomás a postára előfizetni.

Öröm meg mindentéle

Tisztelt GURU! Oh, elnézés: Tisztelt Amiga GURU! Egy ideig én is előfizető voltam a lapotokra, de aztán le kellett mondanom róla

anyagi okok miatt. (Értsd: zsebpénz csökkenése, GURU árának emelkedése...) Miután megláttam az újságárusnál egy év elteltével, nagyon elcsodálkoztam. Nem, inkább megdöbbentem, aztán örömkönnök fódultak a szemembe: végre egy Amigás lap! Az újság nagyon jó (főleg a színes oldalak), a design is tűrhető, azonban lenne néhány észrevételem az újsággal kapcsolatban.

Ad1: létrehozhatnátok egy GURU csomagküldő szolgálatot, mert a szegény szerencsétlen Amigások megveszik ugye a lapot, látják benne a jobbnál jobb programokat, demokat stb. és csak úgy csorog a nyáluk. Kérdem én: mit érek a játékleírásokkal, ha nincsenek meg a programok? Én még eléggé kezdő Amigás vagyok, ha nem tudtok ilyen szolgálatot létrehozni, légszi írjátok meg egy klub címét. Egyébként egy klubba hány éves kortól lehet menni?

Phüüü, ez nehéz kérdés. Én a magam kis fejével úgy gondolom, hogy egy számítógépes klubba kb. akárhány éves kortól akárhány éves korig mehet az ember. Más a helyzet például egy pléjboj vagy valamiféle sznob klubbal, de gondolom ezek most kevésbé érdekelnek. Klubcímet külön nem írok, van ilyen hirdetés az újságban és remélem lesz még több is. Tehát figyelem: Amigás klubok jelentkezettek és hirdessétek magatokat! Namost a másik probléma az ennél sokkal nehezebb ügy. Baromi jó lenne egy ilyen csomagküldő vagy kicsoda, de azt hiszem igen kicsiny forgalmat tudnánk lebonyolítani ebben a mostani szép magyar gazdasági helyzetben. Mint te is írtad, kevés a zsebpénzed és drága minden. Egy-egy program néhány ezer forint vagy több, gondolom te sem tudnád ezt megfizetni. Szóval alma. Arra pedig senki ne is számítson, hogy mi fogunk másolt programokat küldözgetni. Nem marad más mint 1. feladni egy apróhirdetést, hogy cse-repartnert keresel vagy 2. elmenni egy Amigás klubba. Nefalan a kevés pénzedet összegyűjtöd és feláldozod egy-egy lemez-mellékletre, amin vannak új programok demo-i és egyéb mindentéle dolgok. De ha például előfizetsz, akkor ez ingyen van, és akkor esetleg tudsz majd venni a hamarosan megjelenő PD könyvtárból nagyon olcsón nagyon jó programokat. Hopp, elszóltam magam...

Ad2: Ugye ti sem gondoltátok komolyan a 60 (ühüm 56) oldalas GURU-t 248 forintért? Ez kicsit sok, nem? A régi GURU kétszer ilyen terjedelmű, de fele ilyen drága volt.

... és kb. mindez volt 1 vagy két éve. Ha esetleg elkerülte volna a figyelmedet, azóta történt egy-két apróság, úgymint papírár-emelés, bozótcsomag meg hasonlók. Ha elintézed nekünk, hogy fél áron kapjunk papírt és ingyen dolgozzon a nyomda, akkor lehet az újság újra 150 forint. Sajnos megint csak azt az unalmas dumát tudom nyomni, hogy elő kell fizetni, mert akkor például a lemez-melléklet is ingyen van és még olcsóbb is. Igaz persze, hogy egyben kell kifizetni egy

nagyobb összeget, de szerintem megéri. Aztán még arra is gondolni kell, hogy (sajnos) egy csak Amigás lapot kevesebben fognak venni, mint egy olyat, amiben mindenféle van. Bár remélem, ebben az egyben tévedek egy nagyot.

Ad3: Egy szakmai kérdés: mit tegyek, ha az Amigámról lefelezgettem a billentyűket, majd megmostam őket. Vissza is akartam tenni, de a fele az istennek sem akar ott maradni. Ragasszam vissza?

Jobbhiján. De csak úgy finoman, mert szerintem a leeső billentyűk még mindig jobbak, mint a lenyomhatatlanok. Szerintem egy csöpp(!!!) ragasztót nyomj a billentyűk belsejébe és úgy nyomd őket vissza. Legalábbis ha jól emlékszem, valami hasonló módon lehet visszarakni a billentyűket. Legközelebb mondjuk inkább ne szedd le. A többieknek is ezt javaslom.

Ad4: Hol lehet kapni OS2.x vagy esetleg OS3.x ROM modult az én hön szeretett 1.3-as ECS Agnus-ú A500-asomba? Mert ugye egy 1.3-as Kickstarttal nem sokat lehet kezdeni manapság. (Képzeld el az Amiga 1000-t... Hihihih!)

Elképzelem. Berakom az akármelyik Kickstart lemezt és már használok is, amíg nem kapcsolom ki a gépet. Olcsóbb mint a ROM. Szerintem két dolgot tehetsz Kickstart csere ügyben: vagy felkeresel egy klubot, ahol majdnem biztos van valamiféle büttykölő fazon, vagy körülnézel a hirdetések között, mert most nemrég is volt valami hasonló (Cornelius, ha jól emlékszem). Ha már cserélsz, akkor erősen javaslom a 3.0-át vagy 3.1-et.

Most már befejezem, remélem tudtok válaszolni a feltett kérdéseimre, addig is a GURU LEGYEN VELETEK!

Ui.: Az 1-es pontot sürgősen oldjátok meg, mert 1 év és 2 hónapja nem jutottam friss programhoz, és már kezdem eltejeitni a gépet! És ez HALÁLOSAN KOMOLY! Már állandóan beszikelet!

(Hoppál Felician, Budapest)

Akkor még egyszer: megkérek minden Amigás klubot, hogy jelentkezzen a GURU címén, mert nagy szükség van rájuk!!! Többen vannak akik ilyen és ehhez hasonló problémával küszködnek, és ezen csak és kizárólag összefogással tudunk segíteni. Másképp nem megy. Esetleg szélg lassan mindenki vesz egy másfajta számítógépet... És ennél nagyobb hűlyeséget már nem is csinálhat egy Amigás. Naszóval?

Jon dicséréte (Is)

Helló GURU Team! Egy kicsit mérges voltam amikor megvettem az 5-6 duplaszámot, mert többet késett a szokásosnál, de mikor elolvastam az intrót (4-szer), csak akkor kezdtem töltögni, hogy miről van szó. Szintizsita Amiga! Hát ez már valami. Lehet, hogy a jövő havi számban már lesz lemez-melléklet is? .. (hatásszünet)

Trombiták, fanfárok, ústdob, ilyesmik. A lemez melléklet a kékel és vörössel alulról megvilágított színpad felett megjelenik, majd szép lassan lejjebb ereszkedik, közben forog egy kicsit. Jól láthatóan meg-megcsillan rajta az Amigás jel és a GURU szöveg. A közönség ámulgan néz. A színpadot előzőlik a lenge fehér ruhába öltözött szűzlányok és körülállják az érkező lemezt, majd később leborulnak előtte. Stb., stb. Remélem meg vagy elégedve mind az előadással, mind a megjelent lemezzel. Gondolom előfizető vagy és akkor valószínűleg már ingyen meg is kaptad, vagy ha nem, akkor semmi kétségem afelől, hogy már elő is fizetted. Lassan kezdlek kissé egyhangú lenni, de hát ha egyszer ilyen nagy szívem van és mindenkinek csak segíteni akarok...

A leírásokat olvasva jöttem rá, hogy ez a Jon milyen színvonalas cikkeket tud írni. (Csak így tovább Jon!) Tele van poénnal, ráadásul lehet, hogy az ő leírásai miatt fogom megvenni a programokat.

Né tud még, de a Jonnak akkorára nőtt az önbecsülése a leveled óta, hogy alig fér be a szerkesztőségbe. Gyorsan a lelkemre is kötötte, hogy a következő üzenetet szóról szóra írjam be a levrovba: "A Jon üzeni, hogy még véletlenül se keverjétek össze azzal a névbitorlóval, aki a Jönvű Shenky hajóján matrózkodik! Csak a Mad Dog Jon az Igazi Jon!". Hát tessék ehhez tartani magatokat ezentúl. Ja és azt is üzeni, hogy ezentúl olyan leírásokat fog csinálni, de olyanokat...

Azért több cikk is tetszett. Ami még nagyon tetszett az újságban: az értékelésnél a pozitívum és a negatívum az adott programról. Jó ötletnek tartom a Cheat Mode rovat beindítását és a toplistát is. Összegezve, az újság színvonala egy tízes skálán 10 pont a négyzetben. Ha az újság színvonala ilyen marad, akkor lehet, hogy előfizetek kb. 400 évre.

Tisztelettel egy pécsi 21 éves Amigó: Mátray József.

Ü.1: Ha lehet, akkor a Jon írjon egy teljes leírást a Dragonstone-ról és a Voyages of Discovery-ról.

Ü.2: Kedves, aranyos Brazíliam, levelem légszíves tedd be a levrovba. Azt hiszem elég szépen kérlek, hogy megtegy. Néhány nap múlva (akkor lesz fizetés) küldöm a karton jó pécsi Szalon sörö!!!

Oh, hát az már csak természetes, hogy egy ilyen szép kérést nem hagyok figyelmen kívül. De figyelmeztetlek, leveled utolsó bekezdését, azaz a kettedik utóiratot egészen jól megjegyeztem ám! Remélem épen és egészségesen megérkezik az a karton sör, és akkor nem muszáj 400 évre előfizetned, elég lesz mondjuk csak 154-re. Esetleg még a Jon-t is ráveszem egy kis leíráskészítésre. (Elérkeznyültem. Micsoda kedves és segítőkész is tudok én lenni ha szépen kérnek... Küldd a sört.)

PD témáról néhány szó

Yoho Brazíli! Naszóval... A 95/5-6-os GURU levrovatában kérte, hogy ha akad olyan elmeháborodott aki Amigás PD-ke akar másolni az írjon neked. Na én lennék annyira örült, hogy más Amigásokon segítek. Tehát ha len-

ne valami PD másolás játék, akkor én benne vagyok. (...)

Vigyázat! Az ilyen önkéntes segítséi kényeszer veszélyes. Mindenféle plusz munkával meg mindenfélével jár, például előbb vagy utóbb tönkremegy a drive vagy ilyesmi. Remélem jól meggondoltad te is, és a többi hibbant úriember is, aki hasonló témában írt levelet. Elnézést, de csak ez az egy levél került ide be, de a válaszom ettől függetlenül mindenkihez szól. Csak előbb egy kis kitérő.

Ja, láttam, hogy codereket keresel akik esetleg segítenének megírni valami Amigás coder könyvet. Lehet, hogy tudnék segíteni. Mondjuk nem vagyok egy nagy code... Még C64-en egy Majic12 nevű csapatban kezdtem code-/crackolgatni, aztán amikor Amigát vettem már aznap írtam rá intről scroll+zene+logohullámzást víztükröződés copper effektel (nem túl nagy code, csak éppen akkor töltöttem be a Seka assemblyt először...). Tehát főleg no system code-val tudnék segíteni (csak assembly nyelven). Pl.: Amigák kompatibilitási problémái assembler code szinten (proci privilégium + 68000 / 68020 + különbségek, gtx chip különbségek) meg pl. hogyan használjunk Amigán chunky formátumot (pl. chunky->planar rutinok, copper-chunky elve, codja stb.). Ja és ha kell ráérő időmben lefordíthatom az AgaManual c. opuszt magyarra...

Szuper. Ettől a felajánlástól függetlenül (is) azonban úgy tűnik, könyv nem lesz. Persze csoda történhet még. De. Arra gondoltam, hogy lehetne csinálni egy valamilyen rendszerességgel megjelenő lemezújságot, amire az eddigi tapasztalataim alapján nagy (azaz NAGY) szükség lenne. Sőt, egy ilyen jellegű valamit lemez formájában könnyebb is felhasználnia az érdeklődőknek, hiszen egyből ott van rajta az összes forráskód az esetleges segédprogramokkal egyetemben. Nem csak assembly, hanem AMOS, C és bármi hasonló témájú stuff rákerülhetne. Ha jobban belegondolok, ez amit most leírtam még fontosabb is lenne első nekifutásra mint a PD bank, és ehhez ettől a pillanattól fogva konkrét jelentkezőket várok. Tehát aki ebben konkrétan tudna segíteni, az azonnal jelentkezzen!!!

Na újra vissza a PD-s témához... Ez nem teljesen világos, hogy hogyan csináljuk ezt a PD másolatát... Mivel Amigán kb. 5000 lemeznyi PD cucc van amit szépen kategorizáltak (most pl. a boldogult FISH sorozatra meg az ilyenekre gondolok) és ha valaki kéri tőlem a FISH 896-os lemezét akkor azt én honnan szerezném meg neki? Mert nekem sajna nincs 5000 lemezem... Mondjuk InterNet/AmiNet-en fent van nagyon sok PD cucc. Szerintem az lenne a legjobb, hogy mondjuk leszednénk az InterNetről egy AmiNet server index file-ját és még összeszedhetnénk, hogy itt még minden emberkének milyen PD cuccai vannak és abból csinálnánk egy szép hosszú listát és abból lehetne válogatni. (Van vagy 15.000 file az Aminet-en - JOCO) Ja és még valami: a szabvány lemezes másolatok mellett egyre jobban terjed a VBS Amigán, így szerintem lehetne videokazira is másolni. (...)

(Török László. Zalaegerszeg)

Gyorsan megnyugtattak, nekem sincs 5000 lemezem, de még 1000 sem. Sőt. Viszont nem is úgy gondoltam a PD másolást, hogy ami eddig Amigán megjelent azokat mind tároljuk és aztán aki amit kér kapja. A dolog kb. úgy fog működni, hogy a frissen érkező anyagok közül fogunk mindig válogatni, és az általunk összeállított lemezekből lehet majd választani. Arra egyébként sem fog szerintem senki vállalkozni, hogy összegyűjti (pontosabban: megveszi) az összes PD anyagot és akkor de jó, megvan minden. Meg erre szerintem szükség sincs. De ha valaki ezt is megcsinálja, hát lelke rajta, csak akkor írjon nekem egy levelet és becsszóra kap legalább egy fél oldal ingyenhirdetést a GURU-ban. Szóval mint mondtam, egy válogatás sorozatról lenne szó, ami hetente, havonta vagy akár mikor frissülne. Tartalmazna mindenféléket, tehát a játéktól kezdve a demokon keresztül a programozásig mindent, ami valamilyenre is használható vagy jó. Erről lenne egy mindig bővülő listánk, amit mindenki ingyen elkérhet ha küld egy lemezt meg válasszorítékot, vagy önköltségi áron megrendelheti. Ebből a listából aztán lehet választani és megrendelni a kívánt lemezeket, valamilyen jelképes szolgáltatási díjért cserébe. Mivel hatalmas mennyiségű szoftver anyagról van szó, minden valószínűség szerint a gyűjteményünk csak CD-n lesz meg, ezért ha valaki csatlakozni szeretne a másolatok hadához, nem árt ha rendelkezik valamilyennel vagy vesz egyet. A VBS (gyk.: Video Backup System) alkalmazását mi nem támogatjuk, de ha te erre is másolnál, akkor oké csinálhatod, megegyeztünk. Jó lenne egy BBS-t is csinálni, amin mindig a legfrissebb anyagok lennének elérhetők, de ez tényleg csak akkor lehetséges, ha valaki nagyon komolyan rászánja a szabadidejét (és telefonvonalát, gépét, modemét) egy ilyennek az üzemeltetésére. Na akkor most első nekifutásra ennyi. Nem tudom mit hagytam ki a válaszbomból, nyilvánvalóan sok mindent, de szerintem a lényeg benne van. Nemsokára, ha minden jól megy, már valamilyen konkrétumot is tudok majd írni. De addig kell még egy párat aludni.

És akkor most itt a vége tuss el véle. Néhány pillanat múlva berekeszttem hagyományos havi örsi gyűlésünkre, hiszen ebben a melegben ennél hosszabb időt eltöltöni mindegyféle komoly ügyek megbeszélésével szinte lehetetlen. Legalábbis így, ebben a formában. Majd a táborban valami kellemes hűvös helyen néhány korsó sör (vagy kisebbeknek némi üdítőital) társaságában lesz még elég alkalmunk dumálni és sötét terveket szövögetni. Remélem sokatokkal fogok a táborban találkozni és minden jobbnál rosszabb ötleteiteket megosztjátok velem és a szerkesztőség egyéb hibbant tagjaival. Addig is pá, bírjátok ki addig ezt a hőséget valahogyan.

Brazíli

Ü.1: Ha esetleg ez a szám általam ismeretlen okból a tábor után kerülne már csak utcára, akkor kellemes húsvéti ünnepeket és boldog karácsonyt mindenkinek.

ZENEMÁNIA

Big Hello minden olvasónak!

Először is a levélírókhoz szólnék néhány szót, ugyanis a Zenemániával kapcsolatos levelekre néha igen későn küldök választ. 1-2 hét is eltelik a levél feladásától számítva. Ennek az az oka, hogy a leveleket akkor kapom kézhez, amikor a szerkesztőségben járok, és nem akkor amikor az oda megérkezik. Én pedig nem járok minden nap a GURU háza táján. A választ késlelteti az is, hogy néha nekem is utána kell néznom a kérdéseiteknek, mert sajnos nem vagyok mindentudó, mindenható...

Ennek ellenére szép számmal kapok töltetek leveleket, ami nagy örömmel tölt el. Csak így tovább! Ha kérdésetek van írjátok meg a GURU címére (1399 Bp., Pf. 701/765), ha a Zenemániában szereplő PD, ShareWare, Preview legálisan terjeszthető programokra szükségetek van, akkor Amigán formázott DD-s vagy HD-s lemezt is küldjétek. Minden levélre válaszlok, minden lemezt visszaküldök, csak a vászborítékot ne felejtsetek el.

Még mindig levelezés. Minden második levélíró az AURA 16 bites PCIMCA sampler kártyáról érdeklődik. Erről nyomoztam össze néhány információt.

A kártya az A1200 és az A600 PCIMCA portjára köthető, 12/16 biten tud a harddiskre digitalizálni és onnan lejátszani. Eme fő funkció mellett a programok egyéb módokon sajátosan is kihasználják (Pl.: Octamed...). A kártya ára Angliában Kb. 80 Font, de a ProMIDI interfésszel együtt már 90 Fontért is kapható. További információk:

HISOFT Systems
The Old School, Greenfield
Bedford MK45 5DE UK

Hotline: +0500 223660

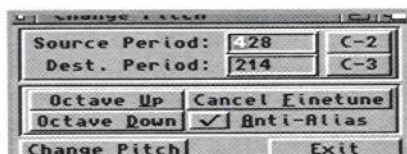


Nos, miután minden egyéb kötelezettségemnek eleget tettem, folytassuk az előző számban elkezdett OctaMED leírást...

A múltkor a Main Window Edit... menüjénél hagytuk abba. Az Edit menü a program Sample Editora, itt szerkeszthetjük saját hangmintáinkat.

Felül rögtön a képernyőn látható hangmintarészlet hosszát láthatjuk (Display), ha van valami betöltve, mellette pedig az egész hangmintát (Buffer). Utána a kijelölés (ha van) kezdetét (Range Start) és végét (Range End) írja ki a gép bójtokban. Az utóbbi három adat felülírható. A kijelölést a bal egérgomb segítségével végezhetjük el. A hullámforma melletti Slider szolgál a látható hangmintarészlet nagyítására, kicsinyítésére, az alsó slider pedig a mozgására.

A Play Display gombbal játszhatjuk le a képernyőn látható hangmintarészletet. A Display All láthatóvá teszi az egész hangmintát, a Zoom In, Out pedig nagyítja és kicsinyíti. A Range Display kijelöli az egész látható hangmintarészletet. A Sample< gombbal felülírhatjuk a hangmintánkat a puffer tartalmával, a >Buffer gombbal pedig az egész hangmintánkat másolhatjuk be a pufferbe. Ez akkor használható, amikor a hangunkat meg akarjuk őrizni eredeti állapotában (>Buffer), hogy majd később, ha esetleg elállítgattunk rajta mindenfélét, akkor visszakaphassuk (Sample<). A Monitor üzemmódban hallgathatjuk meg a hangdigitalizálónkról (ha van) jövő hangot, a Digitize módban pedig rögzíthetjük azt. Ezen esetekben a bal felső sarakban kapcsolgathatjuk a jobb, illetve bal csatornát. A Pitch mezőben változtathatjuk meg a hang magasságát, ha az általunk beírt érték egész hangra esik, akkor azt a gép ki is írja (C-2 = 428, C#2 = 404, D-2 = 381...), vagy ha nyomva tartjuk az egérgombot a hangmagasságot jelző boxon,



akkor a billentyűzetről mint zongorabillentyűzetről is beadhatjuk az értékeket (Q = C-2, 2 = C#2, W = D-2).

A Range kezdetű sorban vannak a kijelöléssel kapcsolatos műveletek. A Show megmutatja, a Play lejátsza, a Reverse megfordítja a kijelölt részt, a többi gomb funkciója ekvivalens az általános kijelölési műveletekkel.

A Freehand mód bekapcsolása után szabadkézzel rajzolhatjuk a hangmintát, az ügyesebb kezűek kirajzolhatják a szóroket (zajokat) a hangmintából. A Loop bekapcsolásával két jelző között újra játszathatjuk a hangot folyamatosan. A jelzőket a Loop Point segítségével helyezhetjük el. A kis nyilakkal vagy egérrel mozgathatjuk a loop elejét (Start) és végét (End). Az S button csak a sztereó hangmintáknál működik, ezzel lehet jobbra, balra, középre állítani a hangot.

A Sample Editor felső menüje is tartogat egy-két érdekességet. A Project menüben törölhetjük ki a hangmintát a memóriából (Flush Sample), tölthetünk be újat (Load) vagy menthetjük el ötféle formátumban (Save as...).

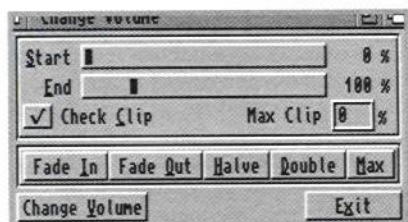
Az Edit menü a szokásos és az előbb ismertetetteken kívül tartalmazza még a hullámforma invertálását (Invert), ami egy tükrözés a középvonalra, a Chop műveletet, amivel kitörölhetjük a hangminta ki nem jelölt részét és kitörölhetjük a nulla vagy nagyon halk hangokat a hangminta két végétől (Remove Unused Space). Az Adjust Y menüvel állíthatjuk a kijelölt részt függőlegesen a középvonalhoz képest, a Centralize menüvel pedig középre rakhatjuk azt.

A Tools menü egy része is megtalálható az Edit ablakban, a következők viszont nem:

Az Add Workspace funkció, ami munkaterületet (csendet) ad hozzá a hangmintához. Az ekkor megnyíló ablak a beállításokra szolgál. A Factor-ral állíthatjuk be hogy hányszorosára, az Adjust-tal azt, hogy hány százalékra és a Bytes mezővel pedig, hogy hány bájtalt nőjön meg a hangminta. Az Add to... gadget pedig annak kiválasztását teszi lehetővé, hogy a hangminta elejére vagy a végére kerüljön az üres hely. A Calculation Range Time megadja a kijelölt rész hosszát másodpercben. A Play Tune Tone egy normál C hangot ad, amihez hangolhatjuk a hangszerünket.

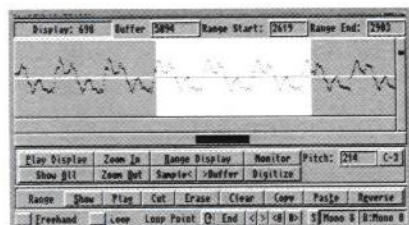
Talán az Effect menü itt a legfontosabb, mert itt változtathatjuk meg a hangmintánkat a legnagyobb mértékben. Az effektekkel való kísérletezés előtt érdemes a hangmintánkat a fentebb említett módszerrel elmenteni legalább a memóriába, mert Undo funkcióra itt sajnos nem lesz lehetőség csak ilyen módon.

Az első effekt a **Change Volume**, amivel ha van kijelölés akkor annak, ha nincs akkor az egész mintának a hangerejét állíthatjuk be. A **Start** a kezdeti, az **End** a befejező hangerő növekedés mértékét állítja százalékosan. Így halkítás és hangosi-



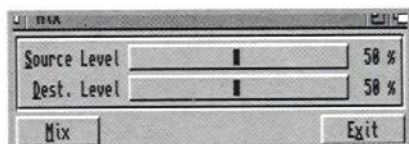
tás is létrehozható. Ha ezt nem akarjuk, akkor állítsuk a két slider-t ugyanolyan mértékben. Például a **Start=200**, az **End=200** egy kétszeres hangerő-növekedést eredményez halkulás vagy hangosodás nélkül. A **Check Clip** bekapcsolásával kiküszöbölhetjük a hangerő-növeléssel járó esetleges torzulást, a **Max Clip** értékével pedig meghatározhatjuk a maximális torzulás mértékét százalékosan. A beállításainkat a **Change Volume** button hajtja végre. A maradék néhány funkció azonnal végrehajtódik. A **Fade In**, **Fade Out** a halkítás és hangosítás, a **Halve**, **Double** a fél és dupla hangerő, a **Max** pedig a maximális torzulásmentes hangerő egyszerűbb elérésére szolgál.

A következő effekt a **Change Pitch**, amivel az aktuális hangmagasság változtatható meg, tolható el. A **Source Period** az ahonnan és a **Dest. Period** az ahova kerüljön a hangmagasság. Az értékeket az **Edit Sample Pitch** ablakához hasonlóan kell beírni. A **Change Pitch** gomb hajtja végre az eltolást. Itt is vannak azonnal



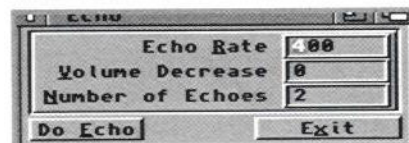
végrehajtódó parancsok. Az **Octave Up** egy oktávot emel, az **Octave Down** egy oktávot mélyíti a hangmintán, A **Cancel Finetune** eltolja az **Instrument Parameters Window**-ban beállított finetune (finomhangolás) értékkel a hangmagasságot és az ott beállított **Finetune** értéket nullára állítja. Az **Anti-Allasing** bekapcsolása hasonlókat eredményez mint a grafikában, elmossa, finomabb ívűvé teszi a megváltoztatott hangot.

A **Mix** effekt a puffer és az aktuális hangminta összekeverésére szolgál. A **Source Level** a puffer, a **Dest. Level** az aktuális hangminta hangerejét szabályozza. Ha azt akarjuk elérni, hogy a keletkező hangminta hangereje maradjon 100 szá-



zalék, akkor 50-50 százalékra kell állítani a két slider-t, mert a hangerők és így a százalékok is összeadódnak. Az összemácsolást a **Mix** gombbal hajthatjuk végre.

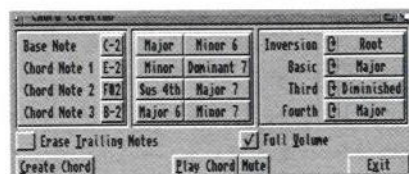
A **Filter/Boost** effekt használatakor a **Filter** tompítja (szűri), a **Boost** élesíti a hangmintánkat. Az **Averaging** határozza meg az effekt erősségét, a **Distance** pedig fogalmam sincs mit.



Az **Echo** effekt egy egyszerű visszhang létrehozására szolgál (lásd még Tihanyi Apátság). Az **Echo Range** a visszhangok sűrűségét, a **Volume Decrease** a halkulásukat és a **Number of Echoes** a visszhangok számát határozza meg. A beállított visszhang a **Do Echo** gombbal készíthető el.

A **Create Noise** effektel elzajosíthatjuk a hangmintánkat a **Level**-nél beállított mértékben. A zajt a **Create Noise** gomb állítja elő.

Végül, de nem utolsó sorban maradt a **Create Chord** effekt, amivel akkordokat csinálhatunk a hangmintánkból. Először is megjegyezném, hogy az akkord az ugyanazon hang több hangmagasságon való egyidejű megszólaltatása. Az akkordokat azért kell képezni, mert az egyidejű megszólaltatás több hangcsatornát igényel, ami nem mindig van. Ha viszont az egy időben több hangmagasságban megszólaló hangokat egy hangminta tartalmazza, akkor ahhoz elég csak



egy hangcsatorna. Az Akkordokat érdemes tisztán, egy hangon megszólaló hangokból képezni, mert ha akkordból képünk akkordot, akkor az eredmény már igen nehezen követhető. Összesen négy hangból képezhetünk akkordot. Az alaphangot (**Base Note**) mindig meg kell határozni (bal egérgomb plusz a hang a billentyűzetről) és meghatározhatjuk a maradék három hangot is. Ha ezt nem tesszük, akkor választhatunk alap zenei akkordokat is az alaphangot alapul véve.

Képezhetjük az alaphang major, minor... összhangzatát. Aki ezeket a zenei kifejezéseket nem ismeri, az kénytelen izomból beírni a hangokat. Nem lehetetlen, többnyire én is így szoktam. Az akkord képzésekor a magasabb hangoknak hamarabb vége lesz mint a mélyeknek, de ha bekapcsoljuk a **Erase Trailing Notes** funkciót, akkor csak addig szól az akkord amíg mindegyik hangja szól. A **Full Volume** a maximális torzításmentes hangerőre szabályozza az akkord hangerejét. A **Play Chord**-dal hallgathatjuk meg amit csináltunk, a **Mute**-tal hallgathatjuk el azt. Az akkord a **Create Chord** gombbal hozható létre, az eredmény az aktuális hangszerhelyen keletkezik.

Ezek voltak az effektek.

A következő menüpont a **Loop**. Ebben a témában már szoltam egynéhány szót ebben a cikkben, itt most kiegészülnek az ott leírtak. A **Show Loop** ráközelít a beloopolt részre, a **Snapshot Loop** elmenti az aktuális loopbeállításokat a memóriába, a **Recall Loop** pedig visszaállítja azokat. A **Mark** kijelöli a loopot az aktuális kijelölésre (**Range**), a látható hangmin-tarészletre (**Display**) vagy az egész hangmintára (**Waveform**). A **Find Zero Loop In/Out** megkeresi a loop pozíciójához legközelebb eső nulla értékeket (így lehet olyan loopot csinálni könnyedén, ami nem pattog). A **Range = Loop** kijelöli a beloopolt részt, az **Erase Before Loop** a loop előtti, az **Erase After Loop** pedig a loop utáni részt törli le.

Az utolsó menü a **Setting**, ahol beállíthatjuk a Kijelző típusát (**Display Type**). Ezen belül a kijelző lehet vonalakból (**Line**), vagy pontokból álló (**Pixel**), beállíthatjuk a pontok sűrűségét (**Pixel Density**), a legkisebb nagyítást (**Minimum Zoom**), azt hogy a nagyítás középpontja mindig a kijelölt rész legyen (**Center Zoom Slide on Range**) és kérhetünk gyorsított grafikai kijelzést (**Fast Graphic**). Megváltoztathatjuk a hangmagasság kijelzését Hz-re (**Pitch in Hz**), beállíthatjuk azt hogy mintavételezés közben halljuk a hangot (**Sampler Voice Monitor**) és a kimentéskor csinálhatunk ikont a hangmintáknak (**Create Icons for Samples**).

Ennyi volt az **Edit Samples** Ablak.

Már csak pár sor maradt, de hogy az se vesszen kárba, leírom a maradék négy gomb funkcióját a főmenüből:

A szerkesztő mód bekapcsolása (**Edit**), a **Space**-t lásd az előző számban, a multichannel üzemmód (**Chord**) bekapcsolása és az oktávkváltó (**Oct**).

Ennyi fért bele ebbe a hónapba, mindenkinek kellemes zenélgépetést, viszlát a jövő hónapban, illetve a GURU táborban.

Hírek

Újabb PageStream hírek

A hosszú ideje készülő PageStream 3.0-hoz újabb (immár a nyolcadik) upgrade jelent meg. Az aktuális 3.0h változatot hamarosan követni fogja a 3.0i és a véglegesnek ígért 3.1 verzió is.

Az upgrade-del egy időben adtak hírt újabb opcionálisan megvásárolható modulok megjelenéséről. A True Type Engine – True Type fontok használatát teszi lehetővé – 25, a Gary's Effect – a BME2 kiegészítése 12 új effektel, pl. Convolve, Blur, Histogram, Gamma, Average, Threshold, Solarize – 25, Direct Templates – 488 sablon a munkához, melyekből kb. egy tucatot mintaként kapunk az upgrade-del – 30 dollárba kerül. Az év folyamán meg fog jelenni egy text effect modul is, mely lehetővé teszi feliratok görbére történő feszítését.

Az Amigás változathoz csak kissé kapcsolódó hír, hogy kitűzték a Mac és Windows változat megjelenési idejét is. A Mac változat már 1995 negyedik negyedévében várható, míg a Windows változat, melyet igazi 32 bites alkalmazásnak ígérnek, csak 1996 első félévében fog megjelenni. A jelenlegi Amiga felhasználók lehetőséget kapnak platformok közötti upgrade-re is.

Blizzard 1230-IV

A hazánkban is népszerűnek számító Blizzard 1230 kártyákból új változat jelenik meg augusztus folyamán.

A Blizzard 1230-IV 5-10 %-kal gyorsabb a korábbi modelleknél. Az kártyán 128 MB RAM helyezhető el, mely tovább bővíthető az opcionális SCSI modulon (újabb 128 MB-tal egészíthető ki). A kártya talán legnagyobb újdonsága, hogy billentyűzetről lehetséges a belső 68020-ra történő visszakapcsolás.

És természetesen az ár is alaposan csökkent, az 50 MHz-es 68030-as változat 349, vagy 68882-es koprocesszorral együtt 499 DM-be kerül.

phase 5 digital product
In der Au 27
61440 Oberursel

Tel.: +49 6171 58 37 87

Tech Hotline: +49 6171 58 37 88

Fax: +49 6171 58 37 89

Blizzard 1260

Ha valaki ragaszkodik az 1200-eséhez, akkor most a Blizzard 1260 turbó-kártya segítségével igazi high-end Ami-

gát alakíthat ki belőle. A kártya lelke egy 50 MHz-en működő 68060-as processzor, mely több mint 80 MIPS-es teljesítmény elérésére ad lehetőséget. A kártyán 64 MB RAM helyezhető el, mely további 128 MB-tal bővíthető az októberre ígért SCSI kártyán elhelyezkedő SIMM foglalattal segítségével.

A kártya szeptemberben fog megjelenni és 1249 DM-be fog kerülni.

Blizzard 2060

Az A2000 tulajdonosoknak sem kell nélkülözniük a 68060 nyújtotta fantasztikus teljesítményt, mert a phase 5 rájuk is gondolt a fejlesztésekkor. E kártya is 50 MHz-es 68060-ast tartalmaz, 128 MB-ig bővíthető a 4 SIMM foglalattal segítségével. A kártyán található az SCSI-II-es vezérlő is és a KickStart 3.x számára a foglalattal is. Ez utóbbira szükség is van, mert a kártya igényli a 3.x-es KickStart használatát. A gyártó nem titkolja, hogy vannak kompatibilitási problémák, de a viszonteladóktól beszerezhető információk megszerzését javasolja az érdeklődőknek.

A kártya szeptemberben fog megjelenni és 1295 DM lesz az ára.

Az ASDG sorsa

Az Elastic Reality, mely korábban az ASDG néven lett ismert cég, beolvadt a Tewksbury székhelyű AVID Technology cégbe. A beolvadás következtében kissé megváltozott a cég korábbi felhasználó támogatási politikája. Június 1-től csak 90 napig terjed az ingyenes tanácsadás, de megszűnt a telefonos hot-line. A 90 nap leteltével lehetőség van 1 év időtartamra szóló támogatási szolgáltatási csomagok vásárlására.

E korlátozások mellett talán már az is jó hírek számít, hogy tovább forgalmazza az Amigás termékeiket, köztük a népszerű ADPro-t is.

ERI Amiga Support

925 Stewart St.

Madison, WI 53713

Fax: (608)271-1988

E-Mail: erisupport@aol.com

E-Mail: 74774,1542@compuserve.com

ImageFX 2.1

Ingyenes upgrade jelent meg az egyik legnépszerűbb rajzolóprogramhoz. Az új verzió több szolgáltatását főleg a grafikus kártyával rendelkezők fogják értékelni. Javítottak a Preview megjelenítés minőségén, ez Workbench és Retina ab-

lak használatokor jelentkeznek, továbbá Picasso és más Cybergraphics formátumot támogató kártyák esetén 24 bites (full color) preview használata is lehetséges. Új szolgáltatás, hogy lehetséges a Video Toaster közvetlen használata is: frame-grabber-ként, gyors renderelési feladatokra, és természetesen munkaképernyő-ként is.

További lényeges bővülés, hogy a program immár támogatja a HP ScanJet scannereket, és az egyre népszerűbb Fargo Primera (Pro) nyomtatókat.

Nova Design, Inc.

1910 Byrd Avenue

Suite 214, Richmond

Virginia 23230

USA

Tel.: (804) 282-6528

Fax: (804) 282-3768

E-Mail: Kermit@cup.portal.com

(Kermit Royce Woodall)

Megszűnt a GVP

1995. június 1-től a német M-Tec és az angol Power Computing vette át a GVP termékek forgalmazását és támogatását.

M-Tec Hardware Design

Horster Str. 297.

46238 Bottrop

Tel.: +49 2041 4656

Fax: +49 2041 4660

Power Computing Ltd.

44 a/b Stanley St.

Bedford MK41 7RW

Tel.: +44 1234 273000

Fax: +44 1234 352207

Aminet CD 7

Augusztus elejétől már szállítják a népszerű Aminet CD sorozat legújabb, immár 7. tagját. E CD-n az Aminet-re feltöltött file-ok június 26-ig találhatóak meg. (Az előző CD-t április 28-cal zárták.) De a file-okon kívül még közel 10.000 kép is található, melyekhez a könnyebb felhasználhatóság érdekében grafikus index file-okat is készítettek.

Akinek valamilyen munkája a CD-re került, az most is jelentkezhet a tisztelet-példányért a készítőknél. A CD ára egyébként 25 DM (vagy \$19.95).

Stefan Ossowskis Schatzruhe

Tel.: +49-201-788778

Fax: +49-201-798447

Email: stefano@tchest.eunet.de

folytatás az 53. oldalon

A Rendszerbarát

Az `StrToDate()` függvény meghívása előtt a struktúrát inicializálni kell. Az inicializációs értéke a következők:

dat_Stamp – figyelmen kívül marad, itt kapjuk vissza az eredményt.

dat_Format – a dátum formátumának megadására szolgál.

Ha a megadottaktól eltérő értékkel kerül meghívásra, akkor a `FORMAT_DOS` alapértelmezést fogja használni.

FORMAT_DOS (0): AmigaDOS formátum (dd-mmm-yy).

FORMAT_INT (1): Nemzetközi formátum (yy-mmm-dd).

FORMAT_USA (1): Amerikai formátum (mm-dd-yy).

FORMAT_CDN (3): Kanadai formátum (dd-mm-yy).

dat_Flags – a konverzió "finomállítása"

DTF_SUBST: a függvény figyelmen kívül hagyja

DTF_FUTURE: Mivel nem csak pontos dátum adható meg, hanem használhatók a hét napjai is, a `DTF_FUTURE` megadásával a hétfő a következő hétfőt fogja jelenteni. Ha nem adjuk meg, akkor a hétfő az előző hétfőnek fog megfelelni.

dat_StrDay – a függvény figyelmen kívül hagyja. Ellenkező irányú konverzióval a hét napjának a nevét kapjuk itt vissza. Ha `NULL` pointer-t adunk meg, akkor nem hozza létre a stringet.

dat_StrDate – a dátum mezőre mutató pointer. Lehet a `dat_Format`-nak megfelelő dátum, vagy a dátum helyettesítésére szolgáló string (pl. Tomorrow, Today vagy a hét napjai). Ha `NULL` pointer kerül megadásra, akkor a `DateStamp` struktúra `ds_Days` mezőjének tartalma nem fog változni.

dat_StrTime – az ASCII formátumú időre mutató pointer. Ennek formátuma hh:mm:ss. A konverzió eredménye a `DateStamp` struktúra `ds_Minutes` és `ds_Ticks` mezőjében kerül tárolásra. `NULL` pointer esetén az említett mezők értéke nem fog változni. A függvény visszatérési értéke a konverzió megtörténtére utal. Nulla esetén nem volt sikeres a konverzió, nullától eltérő érték esetén a `DateStamp` dátum megváltozott értéket tartalmaz. A dátumon kívül a `protection` bitek visszaállítása is szükséges, erre a `SetProtection()` függvény szolgál.

```
success = SetProtection(name, mask)
D0          D1    D2
BOOL SetProtection (STRPTR, LONG)
```

Ennek használata hasonló a `SetFileDate()`-hez, azzal az eltéréssel, hogy nincs olyan függvény, amely a `protection` biteket konvertálna szöveggé és vissza. A `mask` bitei felelnek meg az egyes `protection` biteknek. A `protection` bitek

nevei a `dos/dos.h` include file-ban találhatók.

```
#define FIBB_SCRIPT      6
/* program is a script (execute) file */
#define FIBB_PURE        5
/* program is reentrant and reexecutable */
#define FIBB_ARCHIVE     4
/* cleared whenever file is changed */
#define FIBB_READ        3
/* ignored by old filesystem */
#define FIBB_WRITE       2
/* ignored by old filesystem */
#define FIBB_EXECUTE     1
/* ignored by system, used by Shell */
#define FIBB_DELETE      0
/* prevent file from being deleted */
#define FIBF_SCRIPT      (1<<FIBB_SCRIPT)
#define FIBF_PURE        (1<<FIBB_PURE)
#define FIBF_ARCHIVE     (1<<FIBB_ARCHIVE)
#define FIBF_READ        (1<<FIBB_READ)
#define FIBF_WRITE       (1<<FIBB_WRITE)
#define FIBF_EXECUTE     (1<<FIBB_EXECUTE)
#define FIBF_DELETE      (1<<FIBB_DELETE)
```

V36 előtt a ROM nem támogatta a `Read` és `Write` biteket, V36 után és FFS használatakor azonban jelentéssel bírnak. Az `archive` bit törlésre kerül, ha a file megváltozik. A backup software-ek általában állítják ezt a bitet. V36-nál a `Shell` az `Execute` biteket megvizsgálja, és nem hajlandó futtatni a file-t, ha értéke 1.

```
#include <proto/dos.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
```

```
char version[] = "\0$VER: Restore Date 1.0
(23.07.95)";
BPTR __aligned dirlock, d2;
struct DateTime datum;
long protbits, locked;
```

```
void main(int argc, char *argv[])
```

```
{
    FILE *fp;
    char buffer[80];
    int i=14;

    if (argc != 2)
    {
        printf("Usage: %s reportfile\n", argv[0]);
        exit(20);
    }

    if (fp = fopen(argv[1], "r"))
    {
        while (fgets(buffer, 80, fp) != NULL && i--)
        {
            /* a fejléc átlépése - az első 15 sor */

            while (fgets(buffer, 80, fp) != NULL)
            {
                if (buffer[0]!='>')

```

```
                buffer[strlen(buffer)+12] = '\0';
                /* a space és a sorjel levágása
                   a név végéről */

                dirlock=Lock(&buffer[14], ACCESS_READ);
                d2=CurrentDir(dirlock);
                locked = 1;
            }
        }
        else if (buffer[0]!='>' && buffer[1]!=' ')
        {
            buffer[33]='\0';
            /* a file név mező vége */
            buffer[61]='\0';
            /* file dátum mező vége */
            i = 32;
            while (buffer[i] == 32)
                buffer[i--] = '\0';
            /* a file név végéről a space-ek
               levágása */

            protbits=0;
            if (buffer[43]!='h')
                protbits |= 128; /* nincs hidden */
            if (buffer[44]!='s')
                protbits |= FIBF_SCRIPT;
            if (buffer[45]!='p')
                protbits |= FIBF_PURE;
            if (buffer[46]!='a')
                protbits |= FIBF_ARCHIVE;
            if (buffer[47]!='r')
                protbits |= FIBF_READ;
            if (buffer[48]!='w')
                protbits |= FIBF_WRITE;
            if (buffer[49]!='e')
                protbits |= FIBF_EXECUTE;
            if (buffer[50]!='d')
                protbits |= FIBF_DELETE;

            datum.dat_StrDate = &buffer[52];
            datum.dat_StrTime = &buffer[62];
            StrToDate(&datum);

            SetProtection(&buffer[2], protbits);
            SetFileDate(&buffer[2],
                (struct DateStamp *)&datum);
        }
        else if (locked)
        {
            /* két üres sor jelzi, hogy vége a könyvtárnak */
            CurrentDir(d2);
            Unlock(dirlock);
            locked = 0;
        }
    }
    fclose(fp);
    if (locked)
    {
        CurrentDir(d2);
        Unlock(dirlock);
        locked = 0;
    }
}
```


AMOS THE CREATOR

AZ AMOS PRO ÉS AZ AREXX

A Professional újabb oldalával ismerkedünk meg, amely lehetőséget teremt az AREXX portok használatára. Most nem térünk ki magára az AREXX-re, hiszen ez mégiscsak az Amos oldal, ám aki csak most akar ismerkedni vele, sajnos máshol kell utána néznie. Most jut eszembe, a Guru-ban volt már korábban egy AREXX sorozat, talán a Rendszerbarát sorozatban.

Kezdjük talán az AREXX témájú Amos parancsokkal:

Arexx Open port_name\$

Létrehoz egy AREXX kommunikációs csatornát a megadott névvel. Figyeljünk arra, hogy az AMOS és amos port név különbözik. Lezárni egy paraméter nélküli Arexx Close paranccsal tudjuk.

=Arexx Exist (port_name\$)

True-val tér vissza, ha a megadott port név éppen létezik, meg van nyitva.

Arexx Wait

Beszünteti a program futását mindaddig, amíg egy üzenet nem érkezik.

Két függvény használható az üzenetek megismeréséhez.

=Arexx

Eredménye 0 ha nem jött üzenet, 1 ha jött, de nem kér választ, 2 ha az érkezett üzenet választ vár.

=Arexx\$(arg)

Magát a megadott sorszámu üzenetet kapjuk meg.

A válasz gyakran elkerülhetetlen, ilyenkor használjuk a következő parancsot, ahol e és m\$ a válaszok:

Arexx Answer e [,m\$]

Ennyi lenne az utasítások sokasága, és most ahhoz, hogy a példákat kipróbáljuk, nézzük mit kell tenni. Mindegyelőre indítsuk el a REXXMast-ot a Workbench disk system fiókjából. Ezután írjuk meg a következő AREXX programot egy editorban, majd mentjük el.

```
/* OneLiner.codefrag.rexx */
greeting = "READY=>"
options prompt greeting
do forever
    parse pull line
    interpret line
end
```

Ezt a programot használva a lehetőségeket könnyen próbálgathatjuk, oly módon mint az Amos Direct módjában.

Elindításához Shell-re vagy CLI-re van szükség a következőképpen:

```
rx rexx:OneLiner.rexx
(Amennyiben a program
rexx:OneLiner.rexx néven lett
elmentve.)
```

Váltunk át Amos-ra, majd keressük meg a help Arexx példaprogramját. A jobb érthetőség kedvéért itt is látható:

'A következő 7 sor ellenőrzi, meg van -e az AREXX. 'Ha nincs maga kísérli meg elindítani a REXXMast-ot.

```
If Arexx Exist("AREXX")=0
    Exec "RexxMast"
    If Arexx Exist("AREXX")=0
        Print "AREXX not
        installed on this machine!"
        Bell : Stop
    End If
End If
```

'Megnyitja a saját AMOS nevű kommunikációs csatornát.
Arexx Open "AMOS"
Do

'Addig vár míg az ő csatornájára nem érkezik üzenet.

```
Arexx Wait
Print "AREXX message:
";Arexx$(0)
```

'A QUIT üzenetre kilépünk.
Exit If Arexx\$(0)="QUIT"

```
'Ha választ várnak, küldjük.
If Arexx=2
    Input "AREXX wants an
    answer: ";AS
    Else
        AS=""
    End If
```

Arexx Answer 0,AS

```
Loop
Arexx Answer 0,"Bye bye!"
Arexx Close
```

Most pedig a Workbench és az Amos képernyő között változtatva elkezdhetjük az ismerkedést az AREXX-szel. Először is az Oneliner.rexx READY=> promptjához írjuk be az {address AMOS} parancsot (zárójelek nélkül). Innentől minden az AREXX és a DOS számarra értelmezhetetlen szöveg elindul Amos programunk felé.

Következő példánkban két program adatcseréjében fog közreműködni az AREXX. Az Amos program marad a fenti, AREXX programnak írjuk meg a következőt, majd indítsuk el.

```
prog1 ="AMOS"
prog2 ="TURBOTEXT0"
```

options results

```
do forever
    address (prog1)
    getcomm
    address (prog2)
    result
```

end

A prog1, ill. prog2 változó tartalmazza a két egyszerre működő program AREXX

portjának neveit. Az első, esetünkben az AMOS lesz a küldő. Az AREXX program getcomm üzenetet küld az Amos programnak, választ is várva. Amosba átváltva már láthatjuk a vett üzenetet és a választ váró inputot. A Turbotext helyett használhatunk más programot is, melynek ismerjük AREXX port nevét és azokat az üzeneteket, melyeket ismer. A példa kedvéért nézzük most tovább a Turbotext-et. Küldjünk el néhányat a következő egyszerű üzenetekből:
moveup
movedown
moveleft
window2front
open

A válaszok visszaküldése után az AREXX program elküldi azokat a másik program részére, vagy maga végrehajtja, ha neki szól. Ezzel eljátszogatva megérezhetjük a dolog izét és máris jobbnál jobb ötletek tolnak agyunkba.

Programokat vezérelgetni igazából egyszerűbb AREXX-ből megtenni, mint azon keresztül A-mosból. Viszont írhatunk saját Arexx porttal rendelkező Amos programot, amit kívülről vezérelve olyan dolgokra is használhatják, melyre a szerző nem is gondolt. Vagy felhasználhatunk programunkhoz egy másikat, elvégeztetve vele a piszkos munkákat stb.

Közeleg az oldal vége, így már csak levélírássra buzdító szavaink maradtak. Várjuk a kéréseket, kérdéseket, melyeken a jövőben akár a lemez-mellékleten is tudunk segíteni.

Lázi & Angler

apróHIRDETÉS

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rész-szín postautalványon) a szerkesztőség-be küldjétek.

1399 Budapest, Pf. 701/765

IMAGINE KÖNYV MAGYARUL!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, meg szeretnének ismerkedni a programmal. A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.

A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:

Amiga felhasználók kézikönyve

Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:

Arany Sándor

Tiszaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.

Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

AMIGA 1200 gépet vennék. Max. ár 44000Ft.

Tel.: (66) 361-795.

1db. 1 éves AMIGA 1200-as + 2db. joy + 50db. lemez 48000Ft.-ért, 1084\$ monitor + szűrő 23000Ft.-ért eladó.

Tolnai Attila

2600 Vác, Tölgyfa u. 101/1

Tel.: 06-27 317-431.

AMIGA 1200 gépet vennék. Max ár 44000Ft.

Kocsis Attila

5700 Gyula, Csokonai u. 3.

ParNet, illetve AT-buszos (2.5->3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz HD kontrollert eladó.

Vámos László

Tel.: 184-9743.

386DX-40MHz + 270MB HDD + 4MB RAM + 512Kb VGA + 14" SVGA LR COLOR M. + 1.44 FDD + SB 2.0 hangkártya + SBS 38 aktív hangfalak + 20 db. lemez + egér + egérpád. Ár: 130000Ft.

Szabó Barnabás.

Tel.: 22/319-474

Eladó egy AMIGA 1200-as + 250MB HD + 150 lemez + 2 joystick + PHILIPS CM-8833/2 stereo színes monitor + ParNet kábel. Irányár: 75000Ft

Kádár Zoltán

1113 Budapest, Bartók B. u. 92-94, A lp., V/38.

CD32 programok óriási kedvezményekkel eladók: Myth, Fire Force, Project X, F17 Challenge, Wing Commander, Impossible Mission, Labyrinth of Time, Heimdall II, Chaos Engine, Cannon Fodder, Microcosm, Pinball Fantasies. Csere: Banshee, Tower Assault érdekelne! Írjatok!

Linke Rudolf

1165 Budapest, Koronafűt u. 48/l.

A600 (1MB, V1.3-V2.05) + tartozékok, 500db. lemez programokkal (esetleg programcsere) eladó. Valamint keresek magyar szöveges kalandjátékot Amigára. Érdeklődni levélben:

Gazda Zoltán

7400 Kaposvár, Kunffy u. 27.

AMIGA CD32 + 6 CD + joy (36e) + monitor (22e) eladó. Együtt 55ezer pengő.

ifj. Németh László

Tel.: (06-59) 311-801, 19 óra után.

Keresek: A1200, winchester, A500 gép. Csemáth Zoltán

Tel.: 256-17-40.

Tudsz PC monitorkártyát szerezni? Ha igen, azonnal írj!

Sürgős - olcsóbb előnyben!

Micsutka Róbert

6430 Bácsalmás, Rákóczi 53.

Amigához video backup hardware&software megrendelhető!

Ugyanitt programhegyek!

Fekete Gábor

4700 Mátészalka, Fellekvár köz 13.

Tel.: (06-44) 313-663.

AMIGA 1200-as számítógép eladó.

Tel.: (66) 361-012.

Eladó egy szuper állapotban lévő, 10 hónapos Amiga 600-as 60 MB 2.5" winchesterrel és 2 MB CHIP RAM-mal renkívül előnyös áron.

Érdeklődni a (35) 314-509-es telefonszámon este 19 óra után

ifj. Koklucz Tibor

Balassagyarmat, Szabó Püspök u 33/1

NE SZALASZD EL!

Budatétényi Amiga Klub

Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.

Budatétényi Művelődési Központ,
Budapest XXII., Nagytétényi út. 35.

"Világ Amigásai Egyesületek!"

Inf.: Ilyés Ernő • Tel.: 226-97-63

Bélyeg
helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

☐

Bélyeg
helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

☐

A GURU Lapkiadó
céges és magán
terjesztőket keres
vidéken!

Számítástechnikai és
egyéb üzletek
jelentkezését várjuk a
113-114-es
telefonszámon.

Kedvező terjesztési
feltételek!

SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/5-6

A megfejtés: Éljen a mánaki!

A nyertesek:

Balogh Zoltán Sátoraljaújhely
Gura Judit Szolnok
Balog Seweryn Budapest
Nagy Viktor Budapest
Halász Károly Sopron
Nagy Benedek Ózd
Jó Imre Budapest
Lúm Gábor Budapest

Gratulálunk a nyerteseknek, a
nyereményeket a Sony postán küldi el.

- Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!
- Utánnyomás esetén megrendelném a következő számokat utánvétellel:
- ☐ CD GURU 95/1-es számot kérem
☐ CD GURU 95/2-es számot kérem
☐ CD GURU 95/3-es számot kérem

Én is szeretném megrendelni a következő módon:

- ☐ Befizetési csekket kérek.
☐ Utánvétellel rendelem meg.

Igeeen!
Júliusban itt a
GURU 95/4

Megrendelőlap

<input type="checkbox"/> GURU 1993/9-10	<input type="checkbox"/> GURU 1995/6	<input type="checkbox"/> GURU 1993/3
<input type="checkbox"/> PC GURU 93/1	<input type="checkbox"/> GURU 1995/7	<input type="checkbox"/> GURU 1993/4
<input type="checkbox"/> PC GURU 93/2	<input type="checkbox"/> GURU 1995/8	<input type="checkbox"/> GURU 1993/5
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/1	<input type="checkbox"/> GURU 1995/9	<input type="checkbox"/> GURU 1993/6
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/2	<input type="checkbox"/> GURU 1995/10	<input type="checkbox"/> GURU 1993/7
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/3	<input type="checkbox"/> GURU 1995/11	<input type="checkbox"/> GURU 1993/8
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/4	<input type="checkbox"/> GURU 1995/12	<input type="checkbox"/> GURU 1993/9
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/5	<input type="checkbox"/> GURU 1995/13	<input type="checkbox"/> GURU 1993/10
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/6	<input type="checkbox"/> GURU 1995/14	<input type="checkbox"/> GURU 1993/11
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/7	<input type="checkbox"/> GURU 1995/15	<input type="checkbox"/> GURU 1993/12
<input type="checkbox"/> GURU 94/8	<input type="checkbox"/> GURU 1995/16	<input type="checkbox"/> GURU 1993/13
<input type="checkbox"/> GURU 94/9	<input type="checkbox"/> GURU 1995/17	<input type="checkbox"/> GURU 1993/14
<input type="checkbox"/> GURU 94/10	<input type="checkbox"/> GURU 1995/18	<input type="checkbox"/> GURU 1993/15
<input type="checkbox"/> GURU 94/11	<input type="checkbox"/> GURU 1995/19	<input type="checkbox"/> GURU 1993/16
<input type="checkbox"/> GURU 94/12	<input type="checkbox"/> GURU 1995/20	<input type="checkbox"/> GURU 1993/17

.....db * 198 Ft = Ft

.....db * 165 Ft = Ft

.....db * 278 Ft = Ft

.....db * 248 Ft = Ft

.....db * 179 Ft = Ft

Összesen: Ft

Kérem, hogy az alábbi számokat
utánvétellel küldjék el a részemre:
Küldjenek befizetési csekket:

Árunk a postaköltséget nem tartalmazza!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft) ☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft) ☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (3500 Ft) ☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

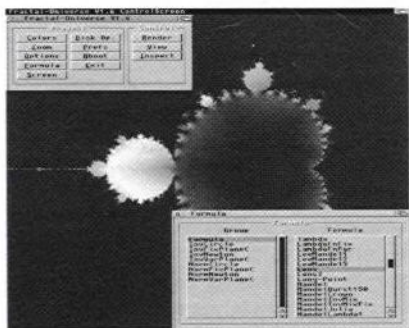
PR ZONA

Fractal-Universe V1.6

Egy újabb varázsló

A fraktálok világának kedvelői ismét újabb programmal bővíthetik gyűjteményüket. A Fractal Universe egy újabb fraktál képet generáló program. Az immár kötelező gyakorlatnak számító Mandel és Júlia halmazokon kívül Newton-R, interferencia, és mágneses típusok közül választhatók ki a képgenerálás alapjául szolgáló képletek. Az említett alaptípusok összesen 68 különböző képletet eredményeznek.

Újdonságnak számít a programban a beépített formula-feldolgozó, ami lehetővé teszi újabb képletek beépítését. A programmal együtt 128 formula file jár, melyekből megismerhetők a lehetőségek. Ugyancsak kiváló a beépített paletta editor is, mellyel egyszerűen készíthetők el a legváltozatosabb színátmenetek, de a programhoz is mellékel a szerző 160-at.



A program tekinthető demonnak, vagy jelentős korlátozásokkal rendelkező shareware-nek (pl. save funkciók letiltása), a regisztrációs díja 20 DM. A program használatához OS2.0+ szükséges, de AGA chip set sem számít hátránynak. A program angol nyelvű, de hozzátartozó AmigaGuide formátumú dokumentáció német.

IconChief V1.0

Különböző ikonok

Ha valaki Workbench-et használ és nem találja kielégítőnek, hogy mindössze 3 default iconot biztosít a rendszer arra a célra, hogy iconot jelenítsen meg azon file-okhoz, melyek nem rendelkeznek saját iconnal, akkor a számára megoldást kínál az IconChief. E commodity-ként

megvalósított program segítségével a file-okhoz tartalmuk alapján rendelhetők ikonok. A file-típusok azonosítását a Whats.library felhasználásával végzi.

A program Mailware, azaz a szerző csupán egy visszajelzést szeretne kapni arról, hogy programját mennyien használják, ill. mennyire találják hasznosnak. Egyet azonban már most is elárulhatunk, mivel az összes file-ba bele kell olvasni az azonosításhoz, az ikonok kirajzolásáig hosszabb idő is eltelhet, ha sok file van az alkönyvtárban.

MagicClock V1.0

Egy fantasztikus analóg óra

Ismét egy olyan program, melyből a századik után született egy százegyedik is. A MagicClock azonban néhány dologban eltér az elődeitől. A leglényegesebb különbség, hogy rengeteg konfigurálási lehetőséget nyújt. E lehetőségek kiterjednek a mutatók alakjának megváltoztatására is, melyhez egy külön editor is tartozik. De lehetőség van hangokat rendelni az idő múlásához – külön hangok jelezhetik a negyed-, a fél-, és az egész órákat. Lehetőség van ébresztési időpont beállítására is, ehhez az időponthoz hangmin-ta lejátszása is beállítható.

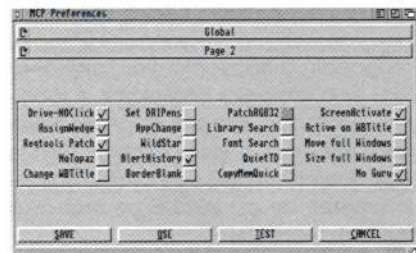
A használatához célszerű Magic WB-t használni, de nem szükséges a programhoz. A program shareware, regisztrációs díja 10 DM (vagy \$10). A regisztrált változatban lehetőség van a beállítások kimentésére és visszatöltésére, míg a shareware változatban mindig újra be kell állítani.

MCP 1.05

Egy szupertudású

Már lassan szinte elképzelhetetlen, hogy eltelt egy-két hónap anélkül, hogy újabb, korábban különálló programokkal megvalósított funkciókat ellátó program ne jelenne meg. A Master Control Program egy újabb a sorban, és nevéhez méltóan rengeteg beállítási lehetőséget kínál, pl. assign manager, óra a WB title sorában, packer patch (minden program képes tömörített file-ok betöltésére), 16 színű egér pointer, automatikus screen aktivizálás, no click, NoGuru, mouse blanker stb.

A megvalósítás során figyelembe vették a hatékonyság követelményét – kis méret és gyors program. Ennek megfelelően különálló Preferences editort kapott, mely mérete közel 200 kB. E más programoknál is sikerrel alkalmazott megoldással sikerült az állandóan a memóriában elhelyezkedő program rész méretét kb. 50 kB-ra csökkenteni.



A program freeware, vagy Mailware, ahogy a használatnak jobban tetszik. Ennek ellenére mindenkinek javasolt a díjtalan regisztráció, mert E-Mail-ben megkapják a legújabb verziót. A program működéséhez OS2.04+ szükséges, továbbá a 68000-es változaton kívül 68020-as változat is létezik. A Preferences program MUI-t használ, így annak használatához az is szükséges.

MultiCDPlayer 1.0

Egy audio CD player

A legtöbb CD-ROM meghajtón nincs play gomb, pedig akkor mennyire egyszerű lenne a helyzet, ha zenét szeretnénk hallgatni. Ha azonban a zene hallgatásához is programra van szükség, akkor egyből adódik a lehetőség, hogy olyan szolgáltatásokkal is rendelkezzen, amilyenekkel egy "igazi" CD lejátszó nem. Ilyen szolgáltatás, hogy a lemezek egyedi azonosító száma alapján lehetőség legyen szöveges, a számok címeit tartalmazó katalógusok és a fizikai lemezek automatikus összerendelésére. Egyetlen szépséghibája a dolognak, hogy első alkalommal be kell gépelni a számok címeit, mivel azt a CD lemez nem tartalmazza.

A program Public Domain, a teljes (C nyelvű) forráskódjával együtt kerül terjesztésre. A programnak angol és német változata is van, melyek képesek együtt működni az atapi.device-szal is, nemcsak a "valódi" SCSI CD-ROM meghajtókkal.

(JOCO)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Itt az első igazi AMIGA-s programozástechnika, sajnos egyelőre forráskódot nélkül.

Idáig úgy írtam a programozástechnikát, hogy nem tudtam, hogy az olvasók milyen programokat akarnak ez alapján írni. Játékot, kisebb segédprogramot vagy egy nagyobb, komolyabb felhasználói programot. Most már ezt nagyjából tudom, ugyanis AMIGA-t kevesen vesznek azért, hogy 40 lemezes szövegszerkesztőt írjanak (úgysem sokan vennék meg). Segédprogramokból meg AMIGA-n több is van mint amennyire szükség van, tehát marad a játék.

Ezen belül viszont három kategóriához van szükség általános segítségre, mégpedig a hagyományos kaland, az RPG és a stratégiai játékokhoz. A többihez általában inkább olyan kódolási trükkökre mint a demóírás. (Persze egy Doomhoz is kell egy csomó hasonló ismeret, de azt inkább ne próbáljuk meg elemezgetni.)

Ennek a három kategóriának meg van az a hátránya, hogy eléggé sok lemezt, vagy winchesterterületet igényel. Ugyebár senki sem szeret percenként lemezt cserélni, viszont az átlag AMIGÁban nincs félgigas hard disk. Itt egy kicsit álljunk is meg. Nem lehet ugyanazt kevesebb lemezre lerakni? Nem lehet úgy megírni a programot, hogy ritkábban cseréljünk lemezt? Egyáltalán, hogyan érdemes a lemezegységet kezelni?

Persze mindent le lehet rakni kevesebb lemezre, hiszen már tudunk tömöríteni, és nem feltétlenül file-ba kell kitömöríteni, hanem lehet a memóriába is. De azt hiszem ezzel nem sok mindent oldottunk meg, ugyanis így elég lassú lesz a program. Valamint ha pár byte-ot akarunk kiszedni egy tömörített file-ból, akkor is az egészet kell kitömörítenünk, ha az eddig leírt algoritmusokat alkalmazzuk. De akkor mi a megoldás?

Először is tudnunk kell a lemezkezelés két különböző módját. Itt sajnos meg kell jegyeznem, hogy léteznek olyan gépek ahol csak az első módszer engedélyezett, de szerencsére az AMIGA nem ilyen. Kezdjük a hagyományos módszerrel, az operációs rendszer filekezelését használó háttértároló kezeléssel. Ez nekünk nagyon jó, mert készen van és a legtöbb programozási nyelv is közvetlenül támogatja, csak van egy kis baj vele. Mégpedig az, hogy a lemez egy jelentős részét az Operációs Rendszer lefoglalja különböző célokra. Ha ezt nem akarjuk, akkor kénytelenek vagyunk úgynevezett sávtöltős programot írni. Igen itt a direkt lemezkezelés AMIGA-n ismert elnevezését használtam. Sajnos itt a pontos megoldás nehezen férne el, és nagyon gépfüggő, tehát nem fog szerepelni, de egy-két fontos adat azért elfér a különböző lemezformátumokról. Mivel az AMIGA képes a PC-s lemezformátumok fogadására is, ezért ezekről is lesz itt

egy-két szó. Nézzük meg az oldal alján elhelyezkedő táblázatot.

Igen, a nekünk fontos szabványos AMIGA-s formátum első ránézésre a lehető legjobb formátumok egyike, de a sávok számán lehet még egy picit javítani, bár ez már bonyolult trükköket igényel és a biztonságosan kezelhető 83 sáv is csak 3,75 %-os kapacitásnövekedést jelent. Tehát 80 lemezre rátehetsz 83 lemeznyi anyagot. Hát ez még messze nem éri meg a pluszmunkát. Ok.

A rendszerterületek lespórolása még további helyet szabadít fel. De ez önmagában még nem elég. Először is azokat a részeket amiket a program gyakrabban használ azokat rakjuk egy helyre, és azokat ne töltsük be minden résznél, hanem azok maradjanak a memóriában. (Sok program egyes pályái külön-külön programként vannak megírva és mindegyikben ott van ugyanaz a MOD lejátszó. Ha a MOD lejátszó csak egy helyen van meg, de úgy, hogy mindegyik részprogram használni tudja, akkor egy kicsit kevesebb helyet fog elfoglalni. A loader pedig majd összetölti a részeket. És ha már Loadert kell írni, akkor az miért ne legyen úgy megírva, hogy sávtöltős legyen.

Természetesen felmerül a kérdés, hogy mi van amikor ezt a programot fel akarja valaki rakni hard diskre. Először is egy kis probléma adódik, másodsor pedig eszünkbe jut, hogy fel kéne arra készíteni a programot, hogy ilyen fog történni. Erre jó megoldás ha a lemezek helyett képes úgynevezett disk image file-okat is használni. Jó, ha a direkt lemezkezelés egy külön rutinnal van megírva, ami kicserélhető egy ilyen Image File kezelő rutinra, és adunk a programhoz egy olyan apró segédprogramot ami betölti az IMAGE file-t, pont úgy mint Resetkor az AMIGA a lemezt. Az Image file-okat szintén egy program készítheti el. Ha a program tudja azt is, hogy ő lemezről vagy hard diskről fut akkor meg lehet csinálni úgy is, hogy hard diskről futva egy-két plusz dolgot is képes legyen betölteni, ami lemezen sok lemezcserét igényelne. Persze ezt meg lehet úgy is csinálni, hogy a program egy kis táblázatot használ, hogy egyes esetekben milyen részeit töltsse be. Nézzük erre egy jó példát:

A megnyeréskor használandó részek listája:

lemez típus	oldalak száma	sávok száma	szektorok száma	kapacitás	szabványos?
PC 5,25DD	1	40	8	160 kbyte	igen
PC 5,25DD	1	40	9	180 kbyte	igen
PC 5,25DD	2	40	8	320 kbyte	igen
PC 5,25DD	2	40	9	360 kbyte	igen
PC 5,25DD	2	42	10	420 kbyte	nem
PC 3,5DD	2	80	9	720 kbyte	igen
PC 5,25DD	2	80	9	720 kbyte	nem
PC 5,25DD	2	80	10	800 kbyte	nem
PC 3,5DD	2	82	10	820 kbyte	nem
PC 5,25DD	2	82	10	820 kbyte	nem
AMIGA DD	2	80	11	880 kbyte	Igen, AMIGA

. {1024 Byte-os szektorméretet használó és egyéb különleges DD-s formátumok}

PC 5,25HD	2	80	15	1200 kbyte	Igen
PC 3,5HD	2	80	18	1440 kbyte	Igen

. {Nem Szabványos HD-s formátumok, AMIGA HD}

PC 3,5ED	2	80	36	2880 kbyte	Igen
----------	---	----	----	------------	------

. {Egyéb ED-s formátumok}

	programrutin	adat (zene, kép)	lemez (a program többi része 3 lemez)
lemezről	Scroll ModPlay	EndGame.Text EndGame.Mod	1,4 (a Scrollt máshol is használjuk) 1,4
minimal Install	Scroll PictureView ModPlay	EndGame.Text EndGame.Pic EndGame.Mod	1,4 1,5 1,4
standard Install	AnimView ModPlay	EndGame.Anim EndGame.Mod	5,5-9 1,4
DeLuxe Install	AnimView SpeechPlay ModPlay	EndGame.Anim Speech.Dat, EndGame.Text EndGame.Mod	5,5-9 10,10-11,4 1,4
full Install	AnimView SoundPlay	EndGameFull.Anim EndGame.Sound	5,15-24 12,12-15

Ugyebár így a megnyerés nézegetése közben nem kell lemezt cserélni, nem is feltétlenül foglal el a program sok hard disk helyet, de aki valami Wing Commander III-szerűre vágyik az kérheti azt is, és akkor nem kell felraknia azokat a részeket amiket nem fog használni. (Nem úgy mint egy-két PC-s program esetében.) OK. Erre joggal mondd azt, hogy 2x akkora lett a program, de sokkal jobb így. Itt egyébként a Scroll, a ModPlay és a PictureView rutinok a program teljes futása alatt a memóriában vannak. Hasonlóképpen a memóriában tartjuk a MOD fileok hangszereit, ugyanis a legtöbb esetben ezek jó része állandó. (Ami nem, azt persze külön érdemes betölteni.) Ez azért is fontos dolog, mert ma már lehet találkozni 900 kbyte körüli Modfileokkal is, és ha két ilyen használunk és ezek fele megegyezik, akkor a megegyező részt már érdemes csak egyszer letárolni. Ha valaki furcsának találja a 900 kbyte-os MOD file-t akkor annak elárulom, hogy a 957334 byte hosszúságú DOPE.MOD file győzött meg engem is az ilyenek létezéséről. (Szörnyű, de egy-két MOD-player azt állítja róla, hogy 28 satornás. Nem tudom, hogy ki és, hogyan állította elő, de nekem eddig csak a PC-s Inertia Player játszotta le.) OK.

Tehát egyszerűen el kell dönteni, hogy mit fogunk a memóriában tartani, és azt előre töltjük be. Lehetőleg az 1. lemezre rakjunk minden ilyen részt. Az Intro vagy az 1. vagy a 2. lemezre kerüljön... és így tovább. A program jó ha tudja használni a gépen lévő 2. lemezegységet is. Ezt kétféleképpen lehet használni, az egyik az, hogy úgy használjuk őket mintha egy dupla kapacitású lemezt használnánk. Ez ugyebár a felére redukálja a lemezcserék számát. Ez a megoldás értelemszerűen a program lemezeiről való futtatásánál

célszerű, de ott is csak akkor, ha az adatokat nem szekvenciálisan olvassuk be, mint mondjuk egy animációt. Ott ugyanis egy másik módszer a kedvezőbb. Ez pedig úgy néz ki, hogy amíg az egyik lemezegységről olvasunk, addig a felhasználó kicserélheti a másik lemezegységben a lemezt. Ugyebár így az installálás, vagy az animáció folyamatosan mehet, anélkül, hogy a lemezcserénél megállna.

Ha viszont komolyabb és drágább programot írunk, amihez egy kb. 2500 Ft-os kiegészítő hardware egységet is el tudunk adni, akkor érdemes a programmal együtt adnunk egy kis különleges egységet, ami a lemezeket automatikusan cseréli. Ez ugyebár első látásra furcsán néz ki, de egy elektronikaival foglalkozó lap leírt egy olyan szerkezetet, amivel különböző motorokat vezérelhet pontosan a számítógép. Ott PC-ről volt szó, de egy komolyabb szakember 2 nap alatt meg tudja csinálni az AMIGÁ-s változatot, ami mondjuk a párhuzamos portra csatlakozik. A motorok pedig mint egy kis robot kicserélik a lemezeket. Ehhez 4 motor mindenképpen elég is lesz. Persze ebből miránk az tartozik, hogy ezt a programunk hogyan is tudja hasznosítani. Hát úgy, hogy a felhasználó helyett inkább ezt a helyes kis dobozkat ugráltatja, hogy cseréljen lemezt. Így már könnyen lehet olyan programokat írni AMIGÁ-ra amit eddig a sok lemezcserélgetés miatt nem volt értelme megírni. Persze elérési időben ez egy kicsit lassú, de jól programozva úgy tekinthetünk rá mint egyetlen jó nagy kapacitású lemezre. Az adatok optimális elhelyezésével elviselhető lesz a dolog. Egy 32 lemezes egység például 28 megás adathordozót jelent. És benne a 32 lemez cserélhető. Elvben meg lehet írni erre az egységre egy olyan programot is, ami a 32 lemezt más programok szá-

mára 1-nek mutatja. Kicsit elmentünk Hardware irányba, de ezzel elég jól megoldottuk a hard disk nélküli Amigák problémáját. *(És nem csak Amigán probléma a túl sok lemezcseré és ezzel járó problémák, hanem például néhány PC-n is. Egy 'szaklap' 2 órán át cserélgette a Windows '95 12 darab install lemezét. Szép munka volt végigülni... És ugye ott volt a hard disk, csak éppen az Installáció volt lassú.)* Na ezzel a három lemezcseréből adódó problémákat enyhítő megoldást át is néztük. Egy apró megjegyzés, a Wing Commander III-at nem feltétlenül kellene leutánozni, vagy ha olyan programot akartok csinálni, akkor célszerű a dobozba belerakni egy olyan egységet, amin keresztül a számítógép vezérelhet egy videót, és átválthat annak a képernyőre a sajátja helyett, és adni hozzá egy megfelelő videokazettát. Az ötlet egyébként egy ruszki készülék alapján jutott eszembe, ami archiválásra használja a videót. Jó, két-három óra az installálás, de utána a program valóban Real Time animációt adhat le. És azt a 4-5 animációs változatot ami miatt interaktívnak keresztelték el ezt a vackot, meg lehet találni a video keresőfunkciójával, csak azt kell egyszer kimérni, hogy milyen gyorsan tekeri a szalagot. (Ez egyértelműen a Wing Commander III elleni felszólalásnak látszik, de az a program tényleg szar. Én be nem tenném a gépembe.)

Következő számban valamivel hasznosabb infokat igyekszem közzé tenni, bár még az is a nyáron készül, amikor az ember bizony nehezen veszi rá magát, hogy értelmes cikket írjon.

Varju Gergely

Nintendo Super NES

Clayfighter II	7500
Earth Worm Jim	6700
Page Master	6700

SEGA Mega Drive

Bloodshot	6000
Dino Dini Soccer	6000
Earth Worm Jim	6700
Kawasaki Superbikes	6700
NBA Jam Tournament	6700
Nigel Mansell Indy Car Racing	6000
Rise of the Robots	6000
Spiderman TV	6000
Warlock	6000
Zero Tolerance	5200

Régebbi SEGA Mega Drive, Game Gear és Game Boy kazetták 2.200 Ft-tól.

SEGA Mega Drive II + egy kazetta
16.000 Ft
Kazetta nélkül 13.500 Ft



CD-ROM

Chaos Control	8200
Daedalus Encounter (DV & EV)	9700
Iron Assault	8200
Super Karts	9700
Temptation	9700
The Lost Eden	8200
Hand of Fate	2990
Indycar Racing	2200
Beneath a Steel Sky	2200
Lands of Lore	2990
7th Guest	2200
Conspiracy	2200

PC 3,5"

Super Karts	8300
-------------	------

W.D. WARREN Ges.m.b.H.
Industriezeile 5
A - 2100 Leobendorf
Telefon: 02262/68 506
Telefax: 02262/68 515

Magyar nyelvű felvilágosítás:
06-30 463-683

Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1253 Ft helyett 950 Ft

GURU 1994/8-tól 1994/12-ig (4 szám) 852 Ft helyett 600 Ft

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től 1992/5-ig (5 szám) 825 Ft helyett 400 Ft

GURU 1993/1-től 1993/12-ig (11 szám) 1960 Ft helyett 900 Ft

A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től 1993/2-ig (2 szám) 396 Ft helyett 200 Ft

PC GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1386 Ft helyett 1000 Ft

A megrendeléseket várjuk a GURU címére:
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765

A VILÁG LEGNÉPSZERÜBB HANGSZEREI:

GM/GS HANGMODULOK

ANNAK AKI KOMOLYAN VESZI A ZENÉT

SC-88



SC-55 MK II



SC-7



354 GS-hangszín

9 dobkészlet • 1 SFX készlet

28 hang polifón

PC/MAC csatlakozási lehetőség

2 MIDI bemenet

sztereó bemenet

654 hangszín/70 • minőség

22 dobkészlet • 2 SFX készlet

64 hang polifón

32 part multitimbrális

2 MIDI bemenet

beépített effektek és EQ

PC/MAC csatlakozási lehetőség

128 GM-hangszín

6 dobkészlet

beépített effektek

PC/MAC csatlakozási lehetőség

(RS-422/RS-232-C1-C2)

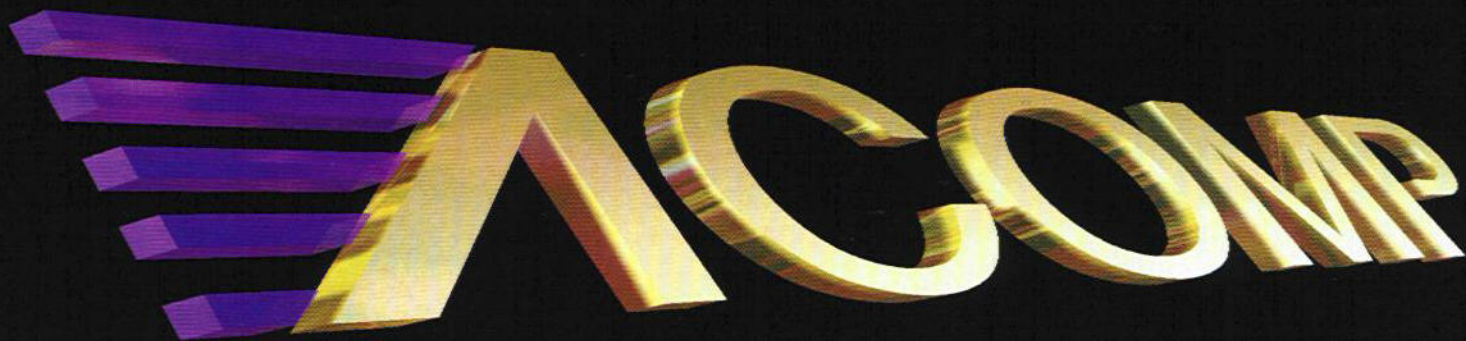
2 sztereó bemenet

MIDI • csatlakozás

 Roland



MIDI-MUSIC ROLAND MÁRKABOLT
BUDAPEST 1077 WESSELÉNYI U. 57
TELEFON: 341-4735 FAX: 268-0079



Alaplapok:

386SX-40MHz	7.192
386DX-40MHz 128Kb cache (CHIP,AMI)	11.520
486SLC-40MHz	8.480
486DX-XMHz Virtua cache, 3Vesa, 5ISA, UMC, AMI	10.400
486DX-XMHz Virtua cache, 2Vesa 4PCI, 4ISA, UMC, AMI	11.992
486DX-X MHz 128Kb cache, 3Vesa, 7ISA, 4*72pin RAM, Expert chipset, Award bios, 3-5V	9.992
486DX-X MHz 256Kb cache, 2Vesa, 7ISA, 4*72pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios enhanced, 3-5V	12.400
486DX-X MHz 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, 4*72pin RAM, SIS chipset, Award bios enhanced, 3-5V, IDE	13.600
486DX-X MHz 128Kb cache, 4PCI, 4ISA, 4*72pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios enhanced, 3-5V, IDE	16.800
586 75-100MHz 256Kb cache, 4PCI, 4ISA, SIS	21.600
586 75-100MHz 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, SIS, IDE+	25.600
586 75-120MHz 256Kb cache, 3PCI, 5ISA, Intel, Flash BIOS, IDE+	35.360
586 75-100MHz, 3PCI, 4ISA, Intel, Flash BIOS, IDE+, 8Mb RAM	65.280

I/O kártyák, Ethernet kártyák:

IDE+ HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer vezérlő	1.400			
IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő Vesa Local Bus	2.280			
E IDE+ HDD/FDD 2S1P vezérlő Vesa Local Bus	3.600			
IDE vezérlő PCI Bus	2.640			
Panasonic-SB CD-ROM vezérlő kártya	1.400			
* Adaptec AHA 1542CF SCSI vezérlő Kit, ISA	37.992			
Adaptec AHA 2825 SCSI, E IDE vezérlő, VLB	23.840			
Adaptec AHA 2842A SCSI vezérlő Kit, VLB	39.192			
Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlő Kit, PCI	42.400			
Ethernet 16bit hálózati kártya (Novell Tested)	3.992			
Tipus	Ram/Rax	BUS	T.C.	
Realtek	256 / 512	ISA	-	3.200
Trident 9000C / I	0 / 512	ISA	-	2.240
Trident 9000C / I	512 / 512	ISA	-	4.240
Trident 8900D	0 / 1	ISA	-	2.992
Trident 9440	1 / 2	VESA	+	9.992
Cirrus 5429	1 / 2	VESA	+	10.392
Spea Vega Pro	1 / 2	VESA	+	11.520
S3 805	1 / 2	VESA	+	11.992
ET4000W32P	1 / 2	VESA	+	12.800
Hercules Dynamite	1 / 2	VESA	+	27.840
SIS	1 / 2	PCI	+	10.992
ARK Cardex	1 / 2	PCI	+	11.600
ARK Cardex	2 / 2	PCI	+	17.600
Spea Vega Pro	1 / 1	PCI	+	13.992
Diamond Stealth 32	1 / 2	PCI	+	13.200
Diamond Stealth 64	1 / 2	PCI	+	18.800
ATI Winboost M64	1 / 2	PCI	+	13.992
ATI Xpression M64	2 / 2	PCI	+	23.600

Hangkártyák, Fax / modemek:

Right-100 aktív hangszóró (1 pár, beépített tápegység)	2.992
Plug In-80 aktív hangszóró (1 pár, beépített tápegység)	6.992
Sound Blaster 16 (16bit, stereo) OEM	10.800
Sound Blaster 16 Multi CD ASP (16bit, stereo) OEM	15.600
Sound Blaster 2.0 (8bit, mono)	5.992
Sound Blaster 16 Value (16bit, stereo)	14.880
Sound Blaster 16PRO (16bit, stereo)	19.992
* Sound Blaster 16MCD CSP (16bit, stereo)	23.992
Sound Blaster 16PRO CSP (16bit, stereo)	24.800
Sound Blaster 32AVE (16bit, Wave, General MIDI)	28.560
Sound Blaster 32AVE (16bit, ASP Wave, General MIDI)	40.400
A WD Paradise Expert 16DSP (Multi CD, 16 bit, stereo)	8.992
WD Paradise Prof 16DSP (Multi CD, Wavetable, GM)	15.992
GRAVIS ULTRA SOUND (256Kb RAM)	14.992
* GRAVIS ULTRA SOUND (512Kb RAM) OEM	14.992
GRAVIS ULTRA SOUND MAX (512Kb RAM)	24.992
GRAVIS ULTRA SOUND ACE	15.840
Active 14400bps belső FAX/MODEM, software, előlap	15.192
ProLink 14400bps külső FAX/MODEM + software	23.992

Memória elemek:

128Kb DRAM	688
512Kb DRAM	3.992
* 256Kb SIMM 70ns	1.600
1Mb SIMM 70ns	4.040
4Mb SIMM 70ns	13.680
4Mb SIMM 70ns 36bit	15.840
8Mb SIMM 70ns 36bit	32.400
16Mb SIMM 70ns 36bit	54.800
M 32Mb SIMM 70ns 36bit	103.200

Házak:

Babýház + táp	4.560
Miditorony + táp	5.360
Nagytorony + táp	10.392

Processzorok:

486DX2-66MHz IBM	9.920
A 486DX2-80MHz Cyrix	12.400
* 486DX2-66MHz Intel	14.240
486DX2-80MHz AMD	13.400
486DX4-100MHz AMD	15.800
486DX4-100MHz Intel	23.992
Pentium 75MHz	29.992
Pentium 90MHz	47.360
M Pentium 100MHz	62.560
M Pentium 120MHz	109.992
M Pentium 133MHz	142.000
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 cooler + ventilátor	1.600
X87-40MHz coproci	2.400

APC szünetmentes tápok:

	Back	Back Pro
250VA	18.800	16.992
* 400VA	28.000	34.240
600VA	32.992	47.920
M 900VA	64.800	79.360
M 1250VA	84.000	102.400

SONY CD-ROM ÍRÓ KIT

2X sebességű, külső, caddy rendszerű, Adaptec AHA1542 vezérlővel, software-rel:

316.000Ft

AKCIÓ!

APC BACK PRO 280VA szünetmentes tápegység
316.000Ft

Több mint 50 CD³² program,
több mint 70 SEGA
MEGADRIVE
és
SEGA GAME GEAR program

Winchesterek:

AT-BUS		SCSI	
420Mb Conner	16.992	540Mb Quantum	23.920
520Mb Quantum	19.992	M 730Mb Quantum	31.992
850Mb Conner	24.992	M 1000Mb Quantum	47.920
1000Mb Quant.	39.992	M 2000Mb Quantum	135.920
1200Mb WD	44.992	M 4000Mb Quantum	199.000
		M 4000Mb Quantum	224.000
		HDD mobil AT	3.800
		HDD mobil SCSI	4.560
		HDD beepito keret	230

Floppy, CD-ROM Drive-ok:

1.2Mb FDD Panasonic	4.992
1.44Mb FDD Sony	3.440
* FDD keret	400
Sound Blaster CD-ROM 2x sebességű	9.992
Toshiba CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	22.400
Pioneer CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	25.360
Sony CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	25.992
Sanyo CD-ROM 2x sebességű, SCSI	19.192
Sanyo CD-ROM 4x sebességű, SCSI	28.792
M Toshiba CD-ROM 4.4x sebességű, SCSI	45.992
M NEC CD-ROM 6x sebességű, SCSI	67.200

Monitorok:

14" mono VGA (800*600, LR)	10.560
14" PGA SVGA (1024*768, 0.28)	22.992
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, LR)	29.992
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	31.920
15" Daewoo SVGA (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	43.992
M 17" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	91.520
M 20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	157.600
M 21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	214.400
14" monitor filter üveg	800

Billentyűzet, mouse, gamepad, scanner:

102 gombos billentyűzet Mitsumi (Angol)	1.840
102 gombos billentyűzet Kannich (Hun.)	1.992
Microsoft Natural Keyboard	11.992
Microsoft OEM mouse	3.192
MS 400 mouse + mini pad + software	992
MS 700 mouse + mini pad + software	1.560
Mitsumi mouse	992
Logitech Mouse Man Lefty (balkezes)	6.992
Logitech Mouse Man Large	6.880
Logitech Chroma	5.200
Gravis gamepad	3.280
Trust mono kézi scanner 256 szűrke	7.200
Trust color kézi scanner 16.8M szín	19.200

Panasonic nyomtatók:

KXP-1150 9 tűs, A4	21.992
M KXP-1695 9 tűs, A3	55.840
M KXP-3626 24 tűs, A3	76.720
* KXP-2130 24 tűs, A4, színes opció	28.880
Lapadagoló keskeny kocsis tip.	8.640
M Lapadagoló széles kocsis tip.	24.400
Festékszalag 9 tűs tipushoz	1000
Festékszalag 24tűs tipushoz	1.080

Hewlett Packard termékek:

DeskJet 540 (A4 fekete, színes opció, 512Kb)	48.792
M DeskJet 660C (A4 színes, 512Kb)	83.200
LaserJet 4L (300dpi, 1Mb RAM, RET/MET)	76.000
M LaserJet 5P (600dpi, 2Mb RAM, RET/MET)	148.400
M LaserJet 5MP (600dpi, PS, 3Mb RAM, RET/MET)	182.400
M LaserJet 4 Plus (600dpi, 2Mb RAM, RET/MET)	248.000
M Color LaserJet (300dpi, color)	call
M ScanJet IIP (300dpi, 256 szűrke)	79.992
M ScanJet 3P (300dpi, 256 szűrke)	86.400
M ScanJet 3C (400dpi, color)	169.600
DAT 8GB belső, SCSI	132.000
DAT kazetta (DDS, 90m)	1.760
DeskJet patron dupla	3.992
DeskJetpatron színes	4.600
M LaserJet 4L-4ML toner	9.440

Irtható CD-ROM lemezek (74 perces):

Verbatim (Multi speed, 4x)	1.200
Kodak (InfoGuard)	1.400

Babýház 1.44Mb FDD, IDE+	14" mono VGA + 256Kb	14" SVGA color + 512Kb VGA
2S1P1G, 101 gombos bill.	270Mb	420Mb
A386SX-40MHz, 2Mb RAM	57.572	57.492
T486SLC-40MHz, 2Mb RAM	58.860	58.780
CI486DX2-66MHz, 4Mb RAM	78.372	78.292
CI486DX2-80MHz, 4Mb RAM	80.852	80.772
A486DX4-100MHz, 4Mb RAM	84.124	84.044
Pentium 75MHz, 8Mb RAM	128.572	128.492
Pentium 100MHz, 8Mb RAM	158.140	158.060

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel/Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9:00-17:00 – ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Árunk az 1 év garanciát igen, de az ÁFA-t nem tartalmazták! Árunk mindenkor változtatásának a jogát fenntartjuk!

MINDÖRÖKKÉ BATMAN

1939-ben jelent meg az a könyv, mely megteremtette a XX. század egyik mitológiai alakját, a Batmant. Könyvek, képregények és filmek dolgozták fel újra és újra Bob Kane alaptörténetét. Többek között Tim Burton is elkövetett már két ilyen alkotást 1989-ben és 1992-ben. A két sikeres movie nem maradhatott folytatás nélkül, így augusztus 31-től a mozikban a harmadik rész: Batman Forever! Igaz, ez alkalommal Burton "csak" producer, a rendező Joel Schumacher, aki csupán a szereplők kiválasztásával hónapokat töltött el. Meg is látszik a gárdán; Val Kilmer, Tommy Lee Jones, Jim Carrey, Nicole Kidman, Chris O'Donnell, Michael Gough és Pat Hingle játsszák a főbb szerepeket. A történet talán nem is olyan észvesztően fontos, a lényeg, hogy a gonoszok ismét Batman életére törnek, sőt! A "rossz oldalon" új figurák tűnnek fel Két-arc és Rébusz alakjában, s Batman is segítőtársra akad Robin személyében... Az alkotók ígérete így szól: "A Mindörökké Batman-ben nincs szinte egyetlen kocka sem, amely realiztikus vagy naturalisztikus lenne." Hogy milyen a film? Nézd meg!



ATOMCSAPAT

Azt hiszem a Power Rangers sorozat hazánkban sem ismeretlen, minden esetre az amerikai televízió nézők jól ismerik. A modern tündérmese hősei az Atomcsapat tagjai, akik képesek szembeszállni a Földünket fenyegető rettegett veszéllyel, melynek élén maga Randag Ooze áll. A harcosoknak életük legfontosabb csatáját kell megvívniuk a kocsonyaszörny ellen... Az egyik legnagyobb újdonság, hogy a sorozatban sosem látható Zordok most megjelennek a vásznon, természetesen az Atomcsapat oldalán. Az, hogy ezek a jelenetek mennyire feladták a labdát a látványtervezőknek, már egy külön téma. Egy a lényeg: sok kaland, izgalom, humor és valószínűleg látvány-ázenál vár mindenkit augusztus közepétől a mozikban!



ALUDJ CSAK, ÉN ÁLMODOM

Lucy élete teljesen látszik, van lakása, házi állata, jó állása és barátai, de valahogy mégis magányos. Egy napon azonban beleszeret egy ismeretlen férfibe, akit a sors különös fintoraként ő menthet ki a halál karmaiból. A kórába esett idegen családjá Peter menyasszonyának hiszi Lucy, aki hamarosan egy családi karácsony közepében találja magát. A pergő események során egyre csökken a lány vonzódása Peter iránt, de annál inkább növekszik viszont a férfi bátyja, Jack felé... Ezzel a történettel már el is készült a romantikus vígjáték alapszituációja. A főbb szerepeket Sandra Bullock, Bill Pullman, Peter Gallagher, Peter Boyle, Glynis Johns és Jack Warden játssza. Az alkotók elmondása szerint a forgatáson mindenki remekül szórakozott. Reméljük a nézők is legalább ilyen jól érzik majd magukat a film megnézése közben!



CSIPKERÓZSIKA

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy távoli birodalomban egy király és egy királynő. Gyönyörű kislányuk megszületése igazi ünnepi esemény az egész ország életében. Az örömteli pillanatokban azonban egy sértődött tündér jóslata végzetes átkot sugall; a kislány 16. születésnapján megszűrja az ujját egy orsóval, és örök álomra szenderül...

Ajánlataink végére Charles Perrault XVII. században megírt tündérmeséje maradt Walt Disney módra. Igaz ez a rajzfilm igazán nem nevezhető újnak, hiszen a Csipkerózsika az ötvenes években készült el, több mint hatéves munka után. A rajzfilm hangsúlyosan magán viseli Eyvind Earle munkájának stílusjegyeit, aki napjainkban Amerika egyik leg-híresebb művésze. Az elkészült Csipkerózsika volt az első animációs film, amit 70 mm-es filmre vettek fel! Az igényes alkotás egyaránt szórakoztató kicsiknek és nagyoknak, igazi családi mozi.



Power Rangers kérdések

- 1 Milyen színű harcos Adam?
- 2 Hogy hívják azt a gyönyörű lányt, aki megtanítja a csapatot a Ninzsák tudományára?
- 3 Milyen törzs tagjai a madárharcosok?

A helyes válaszokat 1995 szeptember 10-ig várjuk a szerkesztőség címére. A megfejtők között 10 Power Rangers ajándéktárgyat sorsol ki az Intercom.

Atari Oldalak

Bevezető

Jó NAPOT kívánunk!

Ilyen szép időben, mikor kék a zöld és ég a fű, s mindenre rázúdult a szokásos évi szabadságú, mivel is tölthetnék el az atarisok szabadidejük legnagyobb részét, minthogy a gyönyörű nyári ST-ken játszanak a Falconnal, stb. stb. és közben persze nem elfeledkezni a GURU megszépült Atari Oldalairól sem! Napszúrás helyett lapszúrást!!!

Hű skacok, képzeljétek mit láttam! Lapzártá előtt megérkezett az EKO System nevezetű csoda demoja, melyet volt szerencséje kicsiny stábunknak végigdobni. Az hagyján, hogy legalább négy light-sourced objektummal Z bufferezték (gyönyörű, ahogy egymáson átzuhan egy körte, egy alma és egy valami!), de ami igazán felháborító, hogy a gyerekek legalább 640x400-as felbontáson rengeteg objektummal fillezett vektorozgatnak igen nagy sebességgel... Van persze még más is benne, de nem akarom a poént lelőni, tehát a Systemről legközelebb! Erről jut eszembe, lesz a köv. számban egy kis DSP körüli csemegzés, érdemes megnézni, hová is jutott a Falconos nép-ség.

De félre a sok DOOMával, inkább nézzük milyen témákat pécéztünk ki magunknak e hónapban! A mostani kínálatunk is bővelkedik érdekességekben (*már itt is van a legelső, mivel én vezetem be a rovatot!* – Greg) (...a vonalban itt van a másik játékos is! – Lord Chaos), például kedvenc grafikai médiánk segítségével sikerült még egy utolsó felvételt készíteni Réj Kox (*mint német brikt!* – Lord Chaos) bácsi fejéről is... A mostani összeállításban olvashattok az új Falcon klónról, a C-LAB Falcon MKII-ről, mely a zenészeket kívánja megcélózni, de ettől még igazi Falcon testvér! Eső és hó helyett szó esik második témaként ST-s demokról – egy kis tallózás Chris al(i)/as Scintillation jóvoltából. Egy hónap múlva veletek ugyanitt! Addig is egyetek sok vizet!

Greg & Lord Chaos

Demologia ST-re

Faith

(Dune Design)

1994-ben egy idáig ismeretlen csapat előrukkolt egy egész kellemes kis al-



kotással. Érződik rajta az új idők szele, mivel file-os.

Míg betöltődik a kb. 600 kB-nyi demo, addig nézegethetjük Babar (elég franciás a neve, nem?) Phantom logóját, majd a szélesvásznú képernyőn, a famintától balra megjelenik a Dune Design felirat.

Az ez után következő Faith logó igen-csak Niko-sra sikeredett (ez is szép!). Mielőtt a demo fő témájára, a 3D-re rátérnénk, megtekinthetünk egy közepes minőségű dotlandscape-et. A Make me 3D mellett szereplő maci azért felejthető!

Újabb képváltás, és egy Dune logó kerül a képernyő bal oldalára, megjelenik három egymást metsző lap, majd ezt egy dotkocka váltja fel. Ami ez után jön az sem rossz: egy kocka három részre vágva, felül vonalas, középen filled, alul pedig mákos. Még ugyanennél a képernyőnél láthatunk egy lapra feszített Bézier görbét is.



Ezután betoppan egy rózsaszín sárkány. A dottunnel után ismét folytatódik a vektorozás; most hat csillaggal fillezett kocka van terítéken, úgy, hogy látszódik az előző 3 fázisa is a poligonnak. Az ezt követő effekt áthatásra emlékeztet, való-

ában viszont csak 2x2 bitplane alkalmazása. Megint jön egy zselé vonalkocka, az előző fázisokkal. A zselé után a puding következik, melynek összehatása nagyon kewl!



Itt az ideje a credits & greetinx-nek, a scroll háttérében is van 3D, pontokból. A dumálás végzetével bejön az end pic, a Death Warrior.

A demo nem rossz, a grafikák minősége változó (pl. Mic, Circee képei jók), a soundchip zene viszont már rövid idő után fárasztó.

Ooh Crikey wot a Scorcher
(The Lost Boys)

Ez az a demo melynek minden ataris gyűjteményében szerepelnie kell!!! A nyolcvanas évek hangulatának utolsó,



igen design-os képviselője az 1991 augusztusi Atari Messén jelent meg Düsseldorfban, mely egy egész korszakot lezáró klasszikus alkotás. A Lost Boys igazán kitett a grafikáért és a zenéért legutolsó demójukban! A Spaz által rajzolt címkép ad magyarázatot a demo címére, ez a grafika még ma is jönnek nevezhető. Az intróban tradicionális



Roy Cakes before and after encryption (by Apex Media)

Atari Oldalak

csillagozás folyik, a dumák szép zoomoló betűk formájában jelennek meg, a zene pedig egy nem is rossz modul!

A loading partban mindig különböző képmegjelenítő effektek szerepelnek, s a fractal landscape főmenü talán a legjobb az összes megademo közül. Olyan eredeti ötlet, hogy még egy játéknak is elmenne! A demo-partokat az egyes lezállópályák jelentik, de csak akkor kell



repkednünk egyikről a másikra, ha nem ismerjük a cheatet (Manchester, utána F1-F7). A főmenüben egy rakás poén van elrejtve, a hidden partról nem is beszélve! Az egyes részek elején Michael Wheeleen és Boris Vallejo festményeinek feldolgozásait tekinthetjük meg Spaz jóvoltából (nem digizés!).

Az első demo-partban a TLB és a TCB csapat közt zajló viszályt (1990-91) figurázza ki, melyben egy dude motoros túrésszel szétvág egy macit (CareBear). A többi part nem ennyire véres, viszont a képek színvonala megmarad.

A Brief History of Time-ban is negyedelt képernyőt láthatunk, de itt változik a négy részlet nagysága.

A Things that Go Bump in the Night-ban vectorball scroll szerepel, melyet csillagok, mozgó sakktabla, és persze csipogó zene egészít ki.

Az ezt követő What a Bummer színvonalra koránkat megfelelő; kellemes digi zene, szép grafikák, szétporladás, csillagmozgás, s más egyedi effektek tárháza.



A TLB scroller sem maradhat ki, mivel a Your Mind is my Ashtray című partban szinte csak ez van jelen.

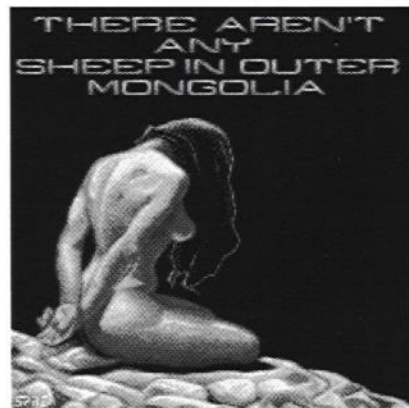
Ezek után következik a technikailag (és a rutinok szempontjából is) legújabb part; Zonk, alias Komische Sachratten von der Höhle. Ezt látni kell! Interferencia,

equaliserek tömkelege, vonalrutinok, valamint techno-s zene.



A hetedik és egyben utolsó demo-partban (There aren't any Sheep in Outer Mongolia) a csillagozás többfajta feldolgozást tekinthetjük meg. A zene ugyan soundchip (de szerintem kellemes), a texteléshez pedig zoomeffektet használnak.

A reset part is a szokásos színvonalat tükrözi. A vertical raster utánzó rutin jó hatást kelt, ezalatt szól a demo negyedik modulzenéje. A teljes credits & greetinx-et is itt olvashatjuk. Végül a The End pic jelenik meg, és ott feszít az az öt fickó, akiknek ezt a művet köszönhetjük: Sammy



Joe, Digital Insanity, Spaz, Manikin, Oxygene. Kár, hogy azóta nem sokat hallottunk róluk!

Froggies over the Fence (Overlanders, ST Connexion, Legacy)

Ez a kooperációban készült remekmű 1993 augusztusában látott napvilágot. Talán egyike az utolsó nagy demoknak ST-n. Ezt érezték a készítők is, és beleadtak mindent. Stílusában leginkább az Alcatraz Odyssey című alkotásához tudnám

hasonlítani, hisz ez is tartalmaz egy music-diskre való zenét és egy slideshow-nyi grafikát.

A Froggies tulajdonképpen öt részből áll, ahol a négy part kiválasztására a szokványos menü szolgál (békákt!).



Az Art Gallery a teljes második lemezt felöleli, de megéri a látványt, mert a Siliconon trace-elt képeket TC-ben, s az Amigán rajzolt HAM pic-eket pedig 4096 színben nézhetjük meg. Emellett a zenei aláfestésről a 15 kHz-es gitársample gondoskodik.

A Music Demo-ban 50 darab soundchip muzsika hallható, összesen 220 perc hosszúságban. Jess zenéi szinte már párhuzamba állíthatók a Maniac of Noise alkotásokkal. Itt is gyakori a negyedik digi csatorna, és a zenék hallgatása közben kedvünkre tetrisezhetünk.



A másik két béka két trackmo-t szimbolizál. Ezekre jellemző a régi konvencionális, és a '90-es évek elejének divatos rutinjai. Csak néhány az ismertebbek közül; lightsourced & pixelized vector, vectorfilm(!), zoomrotálás, miniatűr morfolás, dist, TLB scroll, megascroller, Star Wars scroll. Különösen a vectorfilm az, ami újdonságként hatott az ST-s demok történetében (Another World-ös emlékeket felelevenítve).

A reset part a szokásos credits, bár a 16 percnyi hosszúságú zene és a háttér animáció mellett a 170 kB-os, proporcionális betűkből álló scroll tartogat még meglepetéseket.



Atari Oldalak

Seen it before all TRO (Detonators)

1994. november 27-én született meg a SIABTRO. Meglátszik a Douglas Little alkotta PhotoCrome formátum terjedése, ugyanis egy PCS raytrace-el logóval indul a demo. Ebben a 326 kB-os file-ban sok a nem saját grafika és zene, de legálább feltűntetik a szerzőit.

Tulajdonképpen a vonalvektorozással és a ball-scrollerrel ki is fűjt az egész demo. Még egy-két poént eleresztenek, no meg azt az infót, hogy átvándorolnak Falconra. A csórt modulok & grafikák minőségek, de hát nem fáj az értékeln.

Flight over Sirius (T.S.C.C.)

Idén tavasszal jelent meg ez a csöppnyi file-os demo. A T.S.C.C.-nek eddig a Dynabusters nevezetű megacool multiplayer gamét köszönhetők.



Akárcsak a SIABTRO, ez sem mutat sok újdonságot. Amiért mégis érdemes megemlíteni, az az eddigi legjobb dotlandscape, síkbeli B&W (Blau und Weiss) vektortúrtinok, egy érdekes plazma, a vector-dotok témájának újbóli feldolgozása, és a hagyományosan olvashatatlan TLB scroll. A zene rövid idő után monotonná válik, úgyhogy a T.S.C.C. a Detonators-hoz hasonlóan lesz még jobb is!

Scintillation

C-LAB vs Falcon MK II

C-LAB Falcon MKII összehasonlító teszt

Kis hazánkban a zenészek egyik legelterjedtebb, hasznos segítőtársai az Atari számítógépek, melyek a napjainkban oly fontosá vált sequencerezést valósítják meg. Megbízhatóságukkal, egyszerűségükkel, árukkal, és magas színvonalukkal most is erős versenytársai a többi géptípusnak. Ezek a gépek a MIDI-zésre születtek, típusaik egymást váltva folyamatosan végigkísérték a zenei szoftverek fejlődését. Az Atari ST/STE/TT típusok ezeket az időket idézik, de a mai napokban is meg-

álják a helyüket mind az amatőr, mind a félprofi és profi MIDI felhasználásban.

Időközben a zenészek körében megjelent egy új igény, a hard disk-recording igénye, melynek segítségével a sequencert mintegy stúdiómagnóként használva kísérsávokkal lehet díszíteni a midis sávokat egy rendszeren belül. Erre az igényre válasz az Atari új gépe, a Falcon030, mely a nyolc sávjával, beépített DSP processzorral, analóg ki- és bemenettel, SCSI támogatással és nem utolsósorban teljes körű ST kompatibilitásával és a Steinberg Cubase AUDIO szoftverével párosítva igazi házi és stúdiógép, egyszerre képes el látni a sequencer és hard disk-recording funkciókat. Azonban az "ideális" jelzőtől egy hajszál a Falcont mégiscsak elválasztja, köszönhetően az Atarinak az olcsóságra való törekvésének.

A C-LAB nevű cég – gondolom, sokaknak cseng ismerősen ez a név, ha nem másról, akkor a Notatorokról – az első, aki erre a problémára kínál hathatós megoldást a C-LAB Falcon MKII-es célorientált gépével. Ez a gép külsőre gyakorlatilag megegyezik az eredetivel, hiszen az Atarival kötött megállapodás értelmében ez a gép a Falcon igazi és jogos utódja, megőrizve elődje minden jó tulajdonságát és a kompatibilitást. Az Intermusica jóvoltából megérkezett hozzánk a C-LAB Falcon első példánya hozzánk, a MIDI-MUSIC Kft. ATARI Márkaboltjába, ahol gárdánk rögvést nekiállt tesztelni, mit is tud ez a masina, mivel több vagy kevesebb az eredeti Falconhoz képest, röviden: mi a különbség kettejük között? Tulajdonképpen ez a rövid cikk ezt a kérdést hivatott taglalni, így hát lássunk is azonnal hozzá!

Mint már említettem, külsőre megtévesztésig hasonlít az elődjére. Ez annyiban nyilvánul meg, hogy az összes külső jegyében egyezik a Falconnal, beleértve a külső csatlakozókat is egy apró kivétellel, miszerint a jobb oldalán közepén egy C-LAB embléma hirdeti valódi kilétét. Azonban a külső ne tévesszen meg senkit, belül igen jelentős változásokat eszközölt a C-LAB a tökéletesség elérésének érdekében, ezt a legjobban a hangrendszer minőségén lehet észrevenni. Az eredeti Falcon egyik legkényesebb pontja a CODEC nevezetű tokozott lapka, amely a tiszta, 16 bites minőségű AD/DA konverzióért felel, de a DSP-vel (digitális jelfeldolgozó processzor) párosítva a legjelentősebb pont, ezenkívül egy rosszult megválasztott CODEC képes időnkénti "lefagyásaival" magával rántania a szoftvert is. Nos, a tervezők a nem minden esetben kifogás-

talánul működő példányok helyett igazi minőséget szolgáltatató kristály CODEC-et helyeztek a gépbe. A másik kényes terület az analóg ki- és bemenetek. Sajnos ezek eredetileg fülhallgató és mikrofon jelszinten dolgoznak, sőt, a kimenetre még külön egy bass booster is rá lett csatlakoztatva, így alkalmatlanok a professzionális LINE szintű analóg jelek fogadására és küldésére. A C-LAB ezt a problémát is megoldotta, eltűnt a kimenetről a plusz mély és még egy kis sistergés is, valódi vonalszint jellemzi a ki- és bemenetet, igaz, az eredeti microjack aljzatokon keresztül. Egy másik lényeges módosítás a belső SCSI szabványú 0.5 Gbyte kapacitású hard disk, mely ugyanattól a Quantum cégtől származik, mint a külsőleg illeszthető, szintén hard disk-recordingra használható és kedvelt LPS sorozatú darabjai. Külön előnye még, hogy beszerelve a gépbe egy kompakt egységet alkotnak, azaz nincs szükség semmiféle külső egység beszerzésére, csatlakoztatására. Ez ott lehet előny, ha vinni kell a gépet stúdióba vagy más helyre, de azoknak is fontos lehet akik nem szeretik, ha túl sok különálló darabból áll a felszerelésük.

Talán ennyit elegendő megemlíteni a belső módosításokról, amelyek nagyon fontos szerepet játszanak a C-LAB Falconban, de még van itt valami nem elhanyagolható újdonság, mely igazán a számítógéptől és a vele járó üzembe helyezési procedúrától idegenkedő zenészeket kíméli meg, de mindenki számára kényelmes lehet. A cég ugyanis minden egyes gépet teljesen kulcsrakészen szállít, azaz a beépített hard disken már minden rajta van készen arra, hogy csak be kelljen kapcsolni a számítógépet és lehet dolgozni. Jelen esetben a teljes Steinberg Cubase AUDIO szoftvercsomag várja munkára készen az újdonsült felhasználókat, még akusztikus hangszerekkel készített demo is található a gépen. Természetesen a szoftver nincs benne a gép árában, ellenben a szoftver megvásárlása után pusztán csak a kulcsot kell a gép oldalába dugni és máris mehet a munka. Ezzel a könnyedséggel együtt a C-LAB Falcon MKII egy igazi kompakt sequencer- és hard disk-recordergép.

Végezetül még annyit, hogy Magyarország első mintapéldányát a MIDI-MUSIC Kft. ATARI Márkaboltjában lehet megtekinteni, meghallgatni és kipróbálni.

- chaos -

Assembly

PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

Az e hónapra rendelt Amiga assembly adag meglepően nehezen született meg. Végül kétségbeesésemben fel kellett hívjam Lay András barátunkat (aki már régóta tiszteletbeli GURU tagnak számít), s segítségét kértem. Nagy hümmögések után támadt egy használható ötlete (néha szokott :-)), ezéért részben az ő érdeme, hogy ebben a hónapban némi resource programozást voltam kénytelen végezni.

A resource-ok (erőforrások) képezik az Amiga operációs rendszerének azon részét, mely közvetlenül a hardver felett helyezkedik el. Minden olyan lényeges erőforráshoz, melyet a rendszer több eleme is használ (filesystem, CIA chip-ek, diszkek stb.) tartozik egy-egy resource. A felhasználói programoknak nagyon ritkán kell a resource szintre lejönniük, általában minden feladat megoldható magasabb szintű rendszerhívásokkal. Megpróbáltam mégis valamilyen életszagú példát találni, s ez azt hiszem sikerült is. András és én is irtunk már olyan programot, amely a párhuzamos porton kommunikált valamilyen saját protokoll segítségével egy másik, nem szükségszerűen Amiga típusú számítógéppel. A "drótra" (másik géphez vezető kábel) a legegyszerűbben úgy tehetünk ki adatokat, hogy a szabad CIA port adat ill. adatirány regiszterét közvetlenül, az oprendszer mellőzésével használjuk. Erre van "rendszerbarát" lehetőség: mielőtt megtámadnánk a port-ot, ellenőrzünk kell szabad-e, és ha szabad, el kell kérnünk a rendszertől.

Ezt közvetetten megtehetnénk a parallel.device segítségével is, s bár nagyon valószínű, hogy az valóban a kívánt regisztereket fogja nekünk lefoglalni, előfordulhat olyan határeset, amikor nem. Biztosabbnak látszik a dolog, ha közvetlenül a CIA-t tulajdonjogát felügyelő resource-hoz fordulunk. Ez pedig, figyelem, nem a cia.resource, hanem a misc.resource. A CIA-hoz az Amiga rendszerében két resource is tartozik. Ezek közül a misc resource az, mely segítségével a párhuzamos, ill. a soros portot elkerülhetjük saját használatra.

A resource-ok programozás terén nagyban hasonlítanak a library-khoz. Használat előtt ugyanúgy meg kell nyitnunk őket az exec library segítségével. Lényeges különbség azonban a könyvtárak kezeléséhez képest, hogy használat után nem kell bezárni

őket, erre nincs is függvény. A rutinok hívásakor az OpenResource által szolgáltatott címet használhatjuk bázisként, a szükséges ofszeteket pedig nem lib kiterjesztésű LVO file-okban, hanem az egyéb definíciókat is tartalmazó "normál" include file-okban találjuk.

Nézzük a konkrét példát: első lépésként megpróbáljuk megnyitni a misc.resource-t. Amennyiben ez sikerült, megnyitjuk a dos.library-t (nekünk bármelyik jó, ezért használjuk az OldOpenLibrary-t, megspórolva ezzel egy verziószámot). Elkérjük a dos-tól a default kimeneti filehandle-t, majd megpróbáljuk lefoglalni a parallel port biteit. Ha a hívás sikeres, a függvény nullát ad vissza, ha nem, akkor egy pointer-t a biteket foglaló program nevére. Az allokálásnál nekünk is meg kellett adnunk a nevünket. A resource függvényeit a library hívásokhoz hasonlóan kell meghívni, azaz a resource báziscíme legyen az A6 címregiszterben. Ha a bitek foglaltak, kiírjuk a tulaj nevét, majd lelépünk. Ha miénk a pálya, örvendezünk a sikernek, s várunk egy CTRL-C szignált. Mikor ez megérkezett, felszabadítjuk a portot, lezárjuk a dos.library-t, majd távozzunk.

Nos, nagy valószínűséggel ezt teszem én is, mégpedig hamar. Remélem minél több érdeklődő emberrel fogunk találkozni Nagyvisnyón, a GURU táborban, ahol pseudoingyenes non-stop assembly tanácsadást vállalunk. Pseudoingyenes, mert pénzt nem fogadunk el, ellenben a Lay az Amstel-t, én pedig a Foster's-t szeretem. Na jó, addig is mindenkinek nagyon kellemes nyarat kívánva maradtam:

prunoki@acs.ócstartomány.hu

(Apropó, remélem az újság még Nagyvisnyó előtt megjelenik. Ilyenkor ezt sosem lehet tudni.)

```
incdir include:
include resources/misc.i
include dos/dos.i

include lvo3.0/exec_lib.i
include lvo3.0/dos_lib.i

s
move.l 4.w,a6
lea miscname(pc),a1
jsr _LVOOpenResource(a6)
move.l d0,miscptr
tst.l d0
beq.w noptr

lea dosname(pc),a1
```

```
jsr _LVOOldOpenLibrary(a6)
move.l d0,dosbase
tst.l d0
beq.w noptr
move.l d0,a6
jsr _LVOOutput(a6)
move.l d0,output

move.l miscptr(pc),a6
moveq #MP_PARALLELPORT,d0
lea myname(pc),a1
jsr MR_ALLOCMISRESOURCE(a6)
tst.l d0
beq.w gotcha

move.l dosbase(pc),a6
move.l output(pc),d1
move.l d0,d2

moveq #-1,d3
move.l d2,a0
.cikl addq.l #1,d3
tst.b (a0)+
bne.s .cikl

jsr _LVOWrite(a6)

move.l output(pc),d1
move.l #already,d2
move.l #alreadyend-already,d3
jsr _LVOWrite(a6)
theend

gotcha move.l dosbase(pc),a6
move.l output(pc),d1
move.l #lockedmes,d2
move.l #lockedmesend-lockedmes,d3
jsr _LVOWrite(a6)

move.l 4.w,a6
move.l #STGBREAKF_CTRL_C,d0
jsr _LVOWait(a6)

move.l miscptr(pc),a6
moveq #MP_PARALLELPORT,d0
jsr MR_FREEMISRESOURCE(a6)

theend move.l 4.w,a6
move.l dosbase(pc),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)

noptr moveq #0,d0
rts

dosname dc.b "dos.library",0
miscname dc.b "misc.resource",0
myname dc.b "a proud port owner!",0
lockedmes dc.b "$0a,"Parallel port
successfully allocated", $0a
dc.b "Press CTRL-C to free it...", $0a
lockedmesend
already dc.b " already allocated the
port...", $0a
alreadyend
cnop 0,2
output dc.l 0
dosbase dc.l 0
miscptr dc.l 0
```


Amiga Technologies

Beszélgetés Dr. Peter Kittel-lel, az Amiga Technologies termékfejlesztési részlegének vezetőjével.

Dr. Peter Kittel a megszűnt Commodore Germany-től került az új cég termékfejlesztési részlegének élére. Korábbi munkahelye révén sokéves tapasztalattal rendelkezik az Amigákat illetően, jól ismeri a gép piaci helyzetét, belső felépítését, speciális tulajdonságait. A beszél-

fontosabb, hogy az Amiga "különállása" megmaradjon, ne olvadjon be az IBM PC klónok tucatvilágába.

Az Amiga Technologies együttműködési szerződést kötött a Scalával, ezentúl minden gépet egy a Scala által írt multimédia prezentációs programmal szállítanak. Ez Dr. Peter Kittel szerint 4000-es esetében valószínűleg egy teljes Scala MM300, míg 1200-eseknél egy lebutított

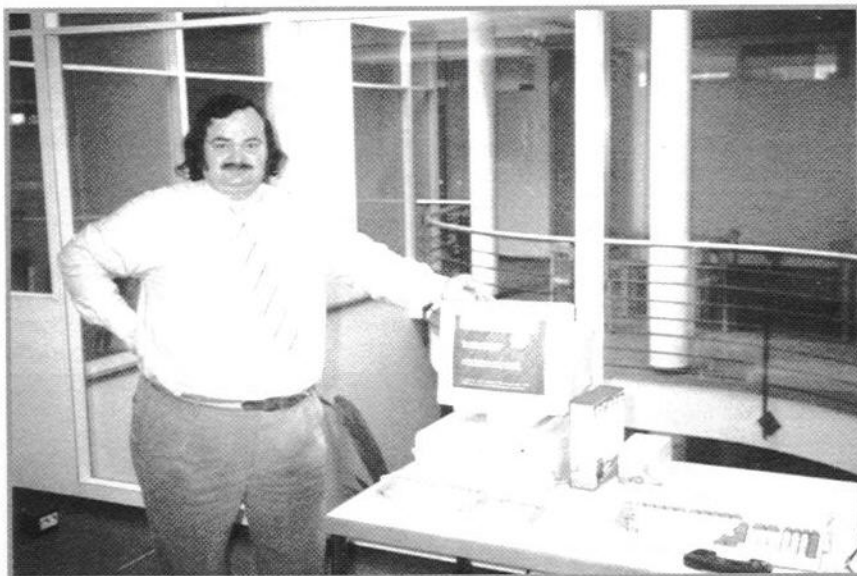
Amiga lesz. A volt Commodore-ral ellentétben a cég nem akar elzárkózni az Amiga felhasználók táborától, így a szervergépről letölthető lesz minden publikus információ, ami az Amiga Technologies-zal és az Amigával kapcsolatos. Ez a gép (site) fogja kiszolgálni a hivatalos fejlesztőket is.

A végére maradtak az új generációs Amigákról szóló tervek. A cél egy RISC alapú, multimédiás, hálózatra kapcsolható (Internet is), nagyon gyors és mégis olcsó számítógép megépítése. A mostani Amigákhoz hasonlóan lesz kis dobozos, olcsó (lásd 1200-es) és high-end, professzionális (lásd 4000-es) kivétel is. Dr. Peter Kittel szeretné, ha az új gépek legalább a rendszer alá írt programok esetében szoftver emulációval kompatibilisek lennének a régiekkel, de a nagyobb mérvű kompatibilitás sem kizárt. Az új gépek fő processzorára jelenleg két jelölt van: a Motorola-Apple-IBM hármastól kifejlesztett PowerPC és a Hewlett Packard HP-RISC nevű chipje. Még ebben az évben eldől, hogy melyiket fogják a későbbiekben használni. Az új gép több operációs rendszert tud majd futtatni, de természetesen megmarad az AmigaOS is. Egyetlen hibája, hogy megjelenése sajnos csak 1997-re várható.

Az Amiga Technologies első nagyközönség előtti megjelenése egy szeptember eleji németországi hirdasástechnikai kiállításon lesz. A cég itt szeretné bemutatni az első újonnan gyártott Amigákat és egy meglepetésnek szánt új terméket.

Köszönet a PC and Modell 2000 Kft-nek a beszélgetés létrejöttében való segítségéért.

Alex



getés folyamán természetesen az Amiga Technologies piaci stratégiájáról, terveiről, a régi és új gépekről kérdeztem.

Dr. Peter Kittel legsürgősebb feladatnak a régi gépek gyártásának újraindítását ítélte. Először az Amiga 4000T fog megjelenni szeptemberben 68040/25MHz, illetve 68060/50MHz CPU kártyákkal. Az utóbbi valószínűleg a nagy népszerűségnek örvendő Cyberstorm 060/50-es kártya lesz. Más nagydobozos Amiga csak a következő év elejére várható. Szeptember végére, október elejére ígéri az Amiga 1200-es újbóli megjelenését, kezdetben sajnos minden változtatás nélkül. Ezzel szemben a CD32 helyből kozmetikázáson esik át, ami új házat és némi belső felépítés-változást jelent. Valószínűleg minden CD32 gyárilag tartalmazni fogja az FMV (MPEG) kártyát. Megjelenése 1996 januárjára várható. Az első valóban új gép, az Amiga 1300-as jövő év elején fog megjelenni. A gép specifikációjából csak annyi biztos, hogy marad az AGA chipkészlet, 680EC30-as processzorral és egy, a géphez illeszkedő csatlakozó duplabeasségú CD-ROM-mal lesz felszerelve.

Az 1200-esen kívül minden más gép új házat kap (a 4000-es kezdetben még nem). A cég az új dizájnnal is az Amiga másságát, kivételességét szeretné kihangsúlyozni. Szerintük a leg-



2MB-on is működő verzió lesz. A két cég más területen is együttműködik. A Scala programozói (sok közülük ex-Commodore alkalmazott) résztvesznek az Amiga operációs rendszerének továbbfejlesztésében is. Az első lépés az átirányítható grafika (RTG) kifejlesztése, hogy a felhasználónak ne legyen gondja a különböző grafikus kártyák kompatibilitási problémái miatt. Későbbre tervezik a hálózati támogatást, ezenkívül mindenképp növelik az alap datatype-ok számát. Az első új verzió nagyjából az 1300-assal egy időben fog megjelenni. Az operációs rendszerrel kapcsolatos legérdekesebb hír, hogy tervbe vették más platformokra való átirását is, de hogy melyekre, arról még nincs döntés.

Augusztusra tervezik a cég saját internetes szerverének felállítását, ami természetesen egy



CHEAT MODE

SHADOW FIGHTER

Az Options menünél gépeljük be, hogy TEREKAKKU.

INFERIOR

>> zONe 1 <<
LEVEL 1 : ———
LEVEL 2 : 86682495
LEVEL 3 : 63177495
LEVEL 4 : 94862494

>> zONe 2 <<
LEVEL 1 : 70159495
LEVEL 2 : 90741494
LEVEL 3 : 88136494

>> zONe 3 <<
LEVEL 1 : 48125494
LEVEL 2 : 08118494
LEVEL 3 : THE END

LOLLYPOP

2: DNR3FJ
3: DM5L8X
4: DOEKIP
5: DTOT7U
6: DSRV4V
7: EOL3FO

TRACK ATTACK

STAGE 1: XZMHNYCK
STAGE 2: RDOTIHAR (Start in Level 25)
STAGE 3: GELTCAMQ (Start in Level 39)
STAGE 4: LVXBKCH (Start in Level 56)
STAGE 5: PHPXYIG (Start in Level 71)
STAGE 6: EKAGIZAJ (Start in Level 87)

WHIZZ (AGA)

A Password helyett gépeljük be, hogy KAZZY, majd a játékközben a szám billentyűkkel ugorhatunk a különböző pályákra.

RISE OF THE ROBOTS SPECIAL MOVES

THE CYBORG

Down+Up+F1 —> Turbo Head-Butt
Away+Towards+F1 —> Shoulder Barge

THE LOADER DROID

Towards+
Towards+F1 —> Double Fork Slash

THE BUILDER DROID

Down+Away+Up —> Pile Driver
Down+Towards+Up —> Bomber Jump

THE CRUSHER DROID

Down+Towards+F1 —> Pincer Mincer

THE MILITARY DROID

Down+Up+F1 —> Catapult spin
Away+Towards —> Cyber Slash

THE SENTRY DROID

Down+Down+F1 —> Flying Jet Kick

THE SUPERVISOR

Mutation Down, Towards, Up
Melting And Reform Down, Back, Up

MR.BLOBBY LEVEL CODES

BABE	CCAH	DAKD	EMEA	FLAF
GGAK	HAHJ	BAJM	CKAP	DASL
EUMA	GOAS	HAPR	AACB	BBBF
CCBI	ENEB	FMBF	GGBL	HBHK
AIKB	DBTL	EVMB	GOBT	HBPS
AADC	BCBG	DCMD	EOEC	HCHL
AIRC	CKCR	DCUL	EWMC	FVCN
GOCU	HCPT	BDBH	DDND	FODF
GGDN	HDHM	AIMD	BDJP	DDVL
EXMD	FWDN			

AKIRA

ZONE 2: LETS RIDE
ZONE 3: CAPTURED
ZONE 4: TEDDY BEAR
ZONE 5: CASTLES
ZONE 6: IT STINKS
ZONE 7: FLYINGBIKE

ZOOL 2

A "Press fire for Options" felirattal a következő password-eket próbálhatjuk ki:

BUMBLEBEE
CREAMOLA
VISION
TOUGHGUY
OLDENEMY
ALCENTO
KICKASS
NAPOLEON
MARROBONE

3D-POOL

Level 01 - 0768 024 63 10
Level 11 - 0751 100 16 20
Level 02 - 1002 041 63 09
Level 12 - 0916 025 55 10
Level 03 - 0032 100 63 00
Level 13 - 0004 054 58 20
Level 04 - 0962 024 63 00
Level 14 - 0864 100 63 10
Level 05 - 0512 024 63 10
Level 15 - 0084 076 12 00
Level 06 - 0405 060 63 20
Level 16 - 0880 048 39 20
Level 07 - 0018 061 63 20
Level 17 - 0372 100 63 06
Level 08 - 0771 099 56 12
Level 18 - 0512 100 63 10
Level 09 - 0932 024 63 11
Level 19 - 0601 024 63 20
Level 10 - 0927 027 63 20

ACTION CAT

Level 2: HELLGATE
LEVEL 3: SECRET

IMPACT '95

GOLD	FISH	WALL	PLUS
HEAD	FORK	ROAD	USER

Bear

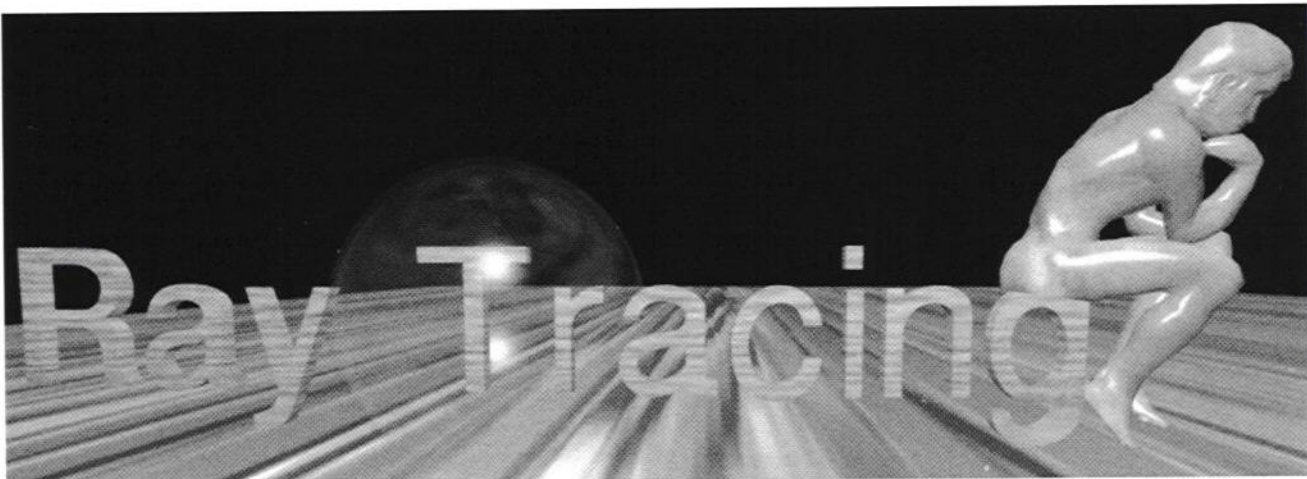
AMIGA RELEASE LIST

És végül egy kis formabontás, íme egy várható megjelenési lista a közelmúlt, illetve a jövőben megjelenő programokról:

LEGENDS	KRISALIS	JULY
KINGDOMS OF GERM.	KRISALIS	UNCONFIRMED
CHARLIE J COOL	RASPUTIN	JUNE
PUTTY SQUAD A1200	SYSTEM 3	1ST WEEK JUNE
ANGST	DEM SOFTWARE	JUNE
SENSIBLE GOLF	VIRGIN	1ST WEEK JULY
POWERHOUSE	IMPRESSIONS	MID JULY
OBSESSION	UNIQUE DEV.	JUNE
RUFFIAN	GRANDSLAM	AUGUST
WHALES VOYAGE 2	NEO	JULY
PLAYER MANAGER 2	ANCO	EARLY JUNE
TFX A1200	OCEAN	JUNE
X-FIGHTER	THALION	LATE JUNE
WORMS	TEAM 17	OCTOBER 95
EMPIRE SOCCER AGA	EMPIRE	JUNE
AMBERMOON	THALION	EARLY JUNE
CHAMP MANAGER 2	DOMARK	SEPTEMBER
LOST EDEN CD32	VIRGIN INTERACTIVE	JUNE

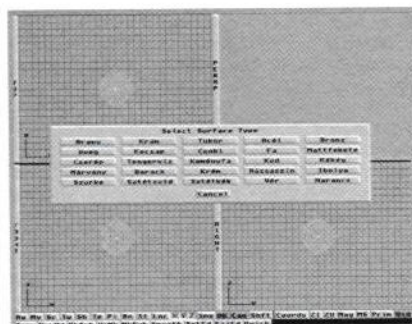
ANTS	KELLION	MAY
ZEEWOLF 2	BINARY A.	OCT/NOV 95
SPEEDBALL 2 CD32	RENEGADE	MAY 22
FINAL OVER CRICKET	TEAM 17	AUGUST
GP TEAM MANAG	KRISALIS	JULY
BALDIES	MINDSCAPE	MID JUNE
PINBALL MANIA	21ST CENTURY	LATE JUNE
SUPER STREETFIGHTER 2	US GOLD	EARLY JULY
CHAOS ENGINE II	WARNER	SEPTEMBER
PUSSIES GALORE	TEAM 17	AUGUST
ELITE 3, FIRST ENCOUNTER	GAMETEK	MAY 26TH
SUPER LOOPZ AGA	AUDIOGENIC	EARLY JUNE
TURBO TRAX	KOMPART	JUNE 12
SPERICAL WORLDS	BLACK LEGEND	????????
THE BIG END AGA	VISION	NO CONFIRMED
FRONT LINES	IMPRESSIONS	LATE JUNE
GLOOM AGA	BLACK MAGIC S.	JULY
FLIGHT OF AMAZON Q.	RENEGADE	AUGUST
TACTICAL MANAGER 2	BLACK LEGEND	MAY 31ST
BREACH 3	IMPRESSIONS	JULY
EXTRACTORS	MILLENNIUM	JUNE 2ND
ALIEN BREED 3D	TEAM 17	SEPTEMBER

F1 WORLD EDITION	DOMARK/LANKHOR	MAY
TRACKSUIT MANAGER 2	ALTERNATIVE	JUNE
BRUTAL PAWS OF FURY	GAMETEK	LATE JUNE
PITFALL CD32	ACTIVISION	AUGUST
LEADING LAP	KELLION	LATE JUNE
VIROCOPE ECS/AGA	RENEGADE	JUNE
CONAN THE CONQ.	ARCAE	NO DATE
SPERIS LEGACY	TEAM 17	JULY
BUREAU 13	GAMETEK	JULY
SYNDICATE CD32	MINDSCAPE	JUNE
LIMBO OF THE L. CD32	MINDSCAPE	NO DATE
PRIMAL RAGE	WARNER	SEPTEMBER
SIMON THE SORC. 2	ADVENTURES.	NOT CONFIRMED
COLONISATION	MICROPROSE	JULY
EVILS DOOM	KOMPART	JULY
LOVE OF MONEY CD32	COBRA DEV.	AUGUST
STAR CRUSADER	GAMETEK	JULY
EXILE A1200	AUDIOGENIC	MAY
COALA	EMPIRE	JULY
TOWER OF SOULS	KOMPART	31ST MAY
CHESSTHROUGH THE A.	KOMPART	JULY



Szevasztok, van egy jó hírem, az Imagine 3.2 megjelent Amigára és PC-re egy időben. Az Impulse újabban igen aktív, amely tény öröndetes számunkra. A közelmúltban napvilágot látott új verzióban nagyon sok hibát kijavítottak, ami jó is, rossz is. Jó, mert kevesebb maradt, rossz, mert eddig sem kellett volna benne lenni. A hibajavítások mellett néhány új funkciót is sikerült becsempészni, ma ezeket tekintjük át.

Bonyolult, sok darabból álló tárgy attribútumainak beállítása időrabló feladat, egyenként ki kell választani a darabokat, belépni az Attributes-be, beállítani a megfelelő tulajdonságokat, esetleg betölteni azokat egy Attributes tájából, majd jóváhagyni az egészet. Még elmondani is hosszú. Az egyik újdonság a fenti műveletsort egyszerűsíti le, a 25 leggyakoribb attribútum valamelyikét egyetlen, illetve kettő gombnyomással hozzárendelhetjük tetszőleges tárgyakhoz, egyszerre akár többhöz is. Ezeknek az attribútumoknak egy megadott könyvtárban kell lenni, x.atr néven, ahol x az attribútum sorszáma 1-25 között van. Alkalmazásuk a következő: válaszd ki a beállítani kívánt tárgyat, vagy tárgyakat, majd a Functions/Quick Attributes használatával következ. Megjelenik egy kérdező 25 kapcsolóval, mindegyiken egy név, az adott attribútum emlékeztető neve. Az 1.atr a bal felső kapcsoló, az 5.atr a jobb felső, a 6.atr felülről második sor bal szélső kapcsolója, stb. Bökj a megfelelő kapcsolóra és a tárgy(ak) máris felvették az előre beállított tulajdonságokat.



Ez mind semmit sem érne, ha nem tudnánk megváltoztatni az előre beállított attri-

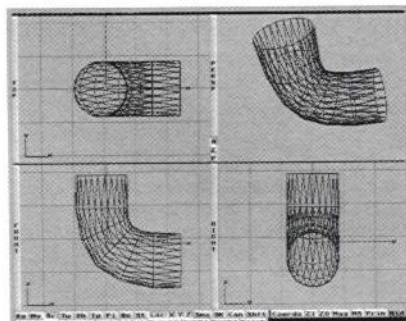
bútumokat, valamint az emlékeztető nevüket a kérdezőben. Az előbbi dolog az egyszerűbb, az Attributes kérdezőből tetszőleges beállítást, akár textúrával, vagy brush-sal rendelkezőt kimentünk a megfelelő könyvtárba, 1.atr-25.atr nevek valamelyikén. A kapcsolók feliratait már macerásabb megváltoztatni, de ez sem nehéz. Ezt megtenni a Preferencesben lehet, az AT01-AT25 mnemonikkal jelölt sorokban. Nehogy leszokj a kreativitásról, találd ki magad, hogy melyik mnemonik melyik attribútumot jelenti. Mellesleg megjegyzem, a kapcsolók felirata legfeljebb tíz betű lehet, de használhatsz ékezetes karaktereket is.



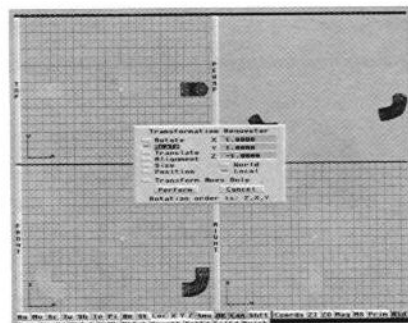
Ha már itt járunk, elmondom, mely könyvtárban kell lenni az ide tartozó attribútumoknak. Abban, amelyiket a Preferencesben APTI mnemonikkal azonosítottunk. Ez a könyvtár az Imagine program könyvtárából nyílik.

Olyan jól összejöttünk, adok egy szorgalmi feladatot, készíts egy gömbölyített sarkú, téglalap alakú keretet, kör keresztmetszetű anyagból. Ez létrehozható egy megfelelően sok szegmentből álló tube primitív meghajtásával is. A formálást csontok segítségével lehet legegyszerűbben elvégezni. Na persze, viszonylagos ez az egyszerűség, hiszen még így is elég nehéz mind a négy sarkot egyformára hajlítani, mennyivel egyszerűbb volna, ha csak egy sarkot kellene elkészíteni, majd ezeket szettüköröznék a másik három helyre. Ezt megtehetjük, de akkor hogyan lesznek ezek összefüggők? Kissé macerás két tárgyat felületekkel összekapcsolni, főleg, ha az a két tárgy bonyolult felépítésű.

Az új programváltozat egyik funkciója pont az ilyen feladatokra nyújt megoldást, egy tárgy két része közé automatikusan felületeket képez. Mielőtt belemélyednénk a részletekbe, oldjuk meg a feladat elejét, készíts egy derékszögben meghajlított csövet.

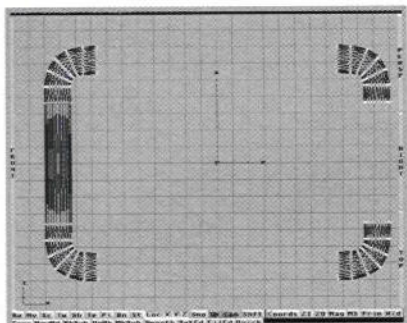


Ha kész, a tengelyét mozgasd el a készítenő keret közepére, majd tükrözéssel raddszét négy példányban a négy sarokba.



Már csak az van hátra, hogy a sarkokat felületekkel kössük össze. Ehhez először egy tárggyá kell egyesíteni a négy elemet, válaszd ki mindet egyszerre, majd Join. Lépj át Pick Edges-be, majd egy drag box-szal szelektáld ki az egyik sarokelem valamely szélső szegmensének peremén lévő összes pontot. A Functions menü Set Edge Line pontjával ezeket az éleket kijelöljük a felületképző eljárás egyik határoló sorának. Válaszd ki most ezeket szemben azokat az éleket, ahová a felületeket kölni akarjuk, majd aktiváld a Functions/Fill to Edge Line pontját. Ez a funkció az előzőleg kijelölt és beállított, valamint

az éppen kiválasztott élek közé felületeket generál, hasonlóan mint a Skin. Lényeges különbség azonban, hogy ez egyszerre mindig csak két él sor közé rak felületet, azonban ezeknek az él soroknak nem kell sem össze-függőnek, sem azonos pontból állónak lenni, következésképp az él sorokon belüli pontsorrend is mindegy.



Olyan jól benne vagyunk a talányos feladatok megoldásában, hogy adok még egyet, készíts egy körte alakú tárgyat. No, ez sem bonyolult, elég a körvonalat megrajzolni, majd megforgatni. Igen ám, de szép lefutású görbét szerkeszteni nem egyszerű feladat. Hozz létre egy tengelyt, majd Add Lines-ben durva közelítéssel vázold fel a körte körvonalát. Lép át Pick Edges-be, jelöld ki az összes élt és használd a Functions/Smooth Edge Line menüpontot. Megjelenik egy kérdező, ahol az élsimítás mértékét befolyásoló számot adhatjuk meg. Ennek pontos definíciója igen nehezen adható meg, ezért inkább azt tanácsolom, próbálkozz. A nem megfelelő értékeket nem fogadja el a program. Az enter lenyomása után a kijelölt élek átrendeződnek, simább legördülést adva. Ha esetleg nem felel meg az eredmény, használd az Undo-t, majd próbáld meg más értékkel.

Az új program a funkcionális bővülés mellett egy új, hasznos effektivel is fel lett tértve. A Shredder segítségével elemeire robbant-hatjuk a tárgyat. Ez tényleg hasznos mondják most sokan, de már eddig is volt belőlük három, minek a negyedik. Nos azért, mert ez nem csak alkotó háromszögekre képes szedni a tárgyakat, hanem véletlen méretű és alakú darabokra is. Sőt, arra is van lehetőség, hogy az egyes darabok alakját külön megadjuk a subgroupok segítségével, illetve csoportokat is szétcincálhatunk alkotó tárgyaira. A szétröppenő darabok seregnek-forognak, megtartják eredeti mintázatukat (wow!) és még közben egy beállított Z magasságban lévő X-Y síkon pattoghatnak is. Az effektus nagyrészt valódi mértékegységeket használ, a távolságot és az időt méterben és másodpercben adhatjuk meg. Ez úgy lehetséges, hogy egy input mezőben megadjuk az Imagine egység és a méter egymáshoz való viszonyát.

Paraméterek:

Whole Objects as Parts (Grouped Object) - Ha ezt a kapcsolót aktiváljuk, a robbanás csak a csoportkapcsolatokra lesz ha-

tással, a csoport elemei egyben maradnak, úgy távolodnak el egymástól.

Use Defined Subgroups as Parts - Kapcsoló, melyet aktiválva a tárgy subgroupjai egyben maradnak a robbanás során. Az egyetlen subgrouphoz sem tartozó részek az egyéb beállításoknak megfelelően robbannak szét..

La Machine - Általános robbantási mód, a csoportkapcsolatoktól és a subgroupoktól független véletlen méretű és alakú darabokra robban a tárgy. Maximum Number of Triangles in Group - Legfeljebb ennyi felületelemből álló darabokra szakad a tárgy La Machine esetén, vagy Use Defined... választásakor a subgroupokhoz nem tartozó részek. Az egyes darabok alakja és mérete véletlenül választódik meg. Ez a mód lényegesen lassabb mint az előző kettő.

Bounding Subgroup - A robbanást lekorlátozhatjuk a tárgy egy részére, ha ide a szétröbbantani kívánt subgroup nevét írjuk. A tárgy többi részére az effekt nem lesz hatás-sal.

Start/End Time (seconds) - Az animáció irányának és sebességének megadását szolgáló input mezők. A Start az animáció kezdete, az End a vége, valós időben kifejezve. A kettő különbsége adja, hogy az az animációs szakasz, amelyen az effekt hatásos, mekkora időt ölel át. Ha End a kisebb, az animáció visszafelé játszódik. Például Start=0, End=3 esetén az animáció 3 másodperc eseménye-it szimulálja.

Explosion Timing Delay % - A robbanás késleltetése a tengelyponttól távolodva. Minél nagyobb ennek az aránya, annál lassabban terjed szét a robbanás a tárgyon.

"Hold at" Frame Number - A robbanás késleltetése képkockákban megadva. Csak ennyi képkocka után kezdenek a darabok szétválni.

Bounce Particle - Kapcsoló, melynek aktiválása után a darabok a megadott Z magasságon lévő X-Y síkra visszahullva megállnak, esetleg ha az elasztikusságuk lehetővé teszi, pattogni kezdenek.

Flip on Bounce - Kapcsoló, melynek aktiválása után a pattanó darabok minden pattanás során megváltoztatják forgási irányukat.

Ground Z Position (Imagine Units) - Annak az X-Y síknak a Z koordinátája, amelyen a tárgy darabjai a Bounce Particle opció használatán esetén megpattannak, vagy megállnak.

Use Maximal/Minimal/Average Bounding Sphere - Ha ezen kapcsolók közül egyik sincs aktiválva, az elemek akkor pattannak meg a pattanás síkján, mikor tömegközéppontjuk eléri az. Valamely itt részletezett kapcsolót kiik-szelve az ütközés vizsgálatához az egyes elemek helyett azok méretétől függő gömböket

vesz figyelembe a program. A Maximal hatására olyan gömb szerepel az ütközésvizsgálatban, amely az adott elem minden egyes pontját körül fogja. Minimal esetén olyan gömb lesz az ütközésvizsgálat alapja, amely az adott elem minden pontján belül helyezkedik el, míg az Average választásakor a tömegközéppont körül a pontok távolságának átlaga sugarú gömb.

Elasticity Min/Max (%) - Az elemek rugalmassága, energiájuk ekkora része marad meg az ütközés után.

Initial Velocity Range Min/Max (m/s) - A robbanás kezdeti energiája. Az egyes darabok ekkora határok közötti sebességgel kezdenek távolodni az eredeti pozíciójuktól.

Triangle Rotations Min/Max (rot/s) - A szétröbbantó elemek által másodpercenként végzett fordulatok minimális és maximális értéke. Az egyes darabok tényleges fordulatának száma e két határérték között véletlenszerűen választódik ki.

Particle Trajectory Min/Max (degrees) - A szétröbbantó elemek minimális és maximális röppálya-emelkedési szöge.

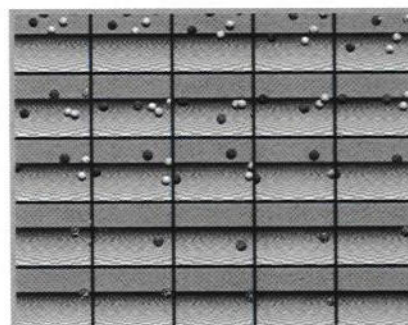
Final Scaling Factor Range Min/Max - Az elemeknek a robbanás végére elért méretük aránya az eredeti méretükhöz képest. A egyedi értékek e két határ közt alakulnak.

Gravitational Acceleration (m/s²) - A gravitációs gyorsulás mértéke. Ha ez negatív, a gravitáció lefelé hat, ha pozitív, felfelé. Ha értéke 0.0, nem lesz gravitáció.

Imagine Units Per Meter - Az Imagine egység és a méter viszonya, ennyi egység lesz egy méter.

Random Number Generator Seed - Az effekt működését szabályzó véletlen szám, értéke bármilyen szám lehet.

Az itt következő képsor egy Shredder-rel készült animációt ábrázol, nem nagy durranás, de a lényeg, hogy a gölőbisok pattognak benne. Ha nem hiszed, járj utána!



Ebben a pillanatban rajtaütésszerűen ab-bahagyom a számítógép billentyűinek zag-ya nyomogatását. Még csak annyit, hogy pá.

CD ROM - AMIGA, AMIGA - CD ROM

Ismét jelentkezünk a CD-ROM témával, melynek aktualitása megsokszorozódott az előző CD-ROM cikk óta, ugyanis boldog, boldogtalan rohan a boltba CD-ROM meghajtót vásárolni. Íródnak a saját CD-ROM összeállítások, de hogyan?

Mint az köztudott, a CD-ROM írással foglalkozó vállalkozók hiányos tudásuk végett még csak nem is hallottak az Amigáról (tiszteltet a kivételnek), de az Amigás CD-ROM formátumról és annak írásáról végképp nem. Pedig nem csak a 8+3-as file-nevek léteznek. Gondoljuk csak el hogy néz ki mondjuk a powerpacker.library egy PC formátumú CD-ROM-on (POWERPAC.LIB), arról meg talán ne is beszéljünk, hogy a powerpacker.library-ra hivatkozó programok hogyan találják meg azt. Az lenne a megoldás, hogy ne rakjunk a CD-re futtatható programokat csak archívokat vagy adataink szép hosszú neveit csonkítsuk meg brutális módon nyolc karakter hosszúságúra? Nem, ez nem megoldás. Nem azért használunk Amigát, hogy az MS-DOS, korszerűtlen, elöregtelen... lehetőségeire szűkítsük le az Amiga egyszerű képességeit. Inkább írassunk Amiga formátumú CD-ROM-ot, mert lehet!!! Nekem, tudomásom szerint az országban először (De nagyképű - A Kritikus) a nyár elején sikerült. Eme Amigaista bevezető után ennek módozataival ismerkedhetünk meg.

Először is azt kell tudni, hogy a CD-re a file-ok nem közvetlenül, hanem egy image file-ban kerülnek fel, ezt hívják ISO file-nak. A PC-s CD-ROM író szoftverek tudnak fogadni előre legenerált ISO file-okat, amit készíthetünk akár Amigán is. A PC-s CD író programot az ISO file belseje nem érdekli, ezért ha azt Amigán generáltuk, akkor abban az Amigás sajátosságok megférnek. A cél tehát Amigán generálni az ISO file-t, amit utána felvehetünk egy PC formátumú hard disk-re és felirathatjuk bármelyik CD-ROM író cégnél. Az ISO file generálásához ez idáig két programot találtam, mind a kettőt ki is próbáltam.

Az első egy NgMaster nevű volt, ami egy ruppót nem ér. A vele készített ISO9660 szabványú (a legismertebb ISO szabvány) ISO file-t felirattam a CD-re. Az eredmény egy olyan CD lett, ami ugyan Amigás volt, de a file-ok fele eltűnt, pedig az ISO file mérete arra utalt, hogy benne vannak.

A másik program egy kicsit komolyabb múltú cég, a Commodore terméke és úgy hívják, hogy CD³² Developer Kit. Ez egy CD³² fejlesztői rendszer, ami tartalmaz CD író és image file generáló programot is, ez utóbbi az ISOCD.

A program használata nagyon egyszerű. Először is a forrás könyvtárat kell beállítani, ahol a leendő ISO file tartalma található. Ezt előre úgy állítsuk össze, ahogy majd a CD-re fog kerülni. Vigyázzunk, mert a felírás után már nem nagyon van mód a változtatgatásra. Tehát klikkeljünk rá a Source felirat melletti mezőre, minek hatására a Requester segítségével kijelölhetjük a forrás fájlokat tartalmazó könyvtárat. Ezután az Image melletti mezőben határozzuk meg a készítendő ISO file-t, hogy hova és milyen néven kerüljön. Ha ez megvolt kiadhatjuk az Examine parancsot, mely egy részletes listát készít az ISO file-ba kerülő file-okról és könyvtárakról a jobb oldali ablakba, a Status ablakba pedig kiíródik az ISO file mérete, a benne levő könyvtárak és file-ok száma. Itt az idő, hogy beállítsuk az opciókat, klikkeljünk rá az Options gombra. A megjelenő ablakban meghatározhatjuk a listázás sorrendjét (Dir Order), ami lehet ábécé rendben (Alpha), dátum szerint (Date),

jét (Preparer) és a tartalmának meghatározását, hogy mi van rajta (application).

A CDFS ablakban található beállításokhoz nem igazán kell nyúlni, mert a default értékek nekünk tökéletesen megfelelőek. Egyedül a Trademark funkciót érdemes kiválasztani, mert ez teszi bootolhatóvá CD³²-n és CDTV-n a lemezt. Ilyenkor ki kell választani a megfelelő TradeMark file-t (TM File), ami lehet CD32.tm ez csak CD³²-n bootolható lemezt hoz létre és AGA módban indítja a gépet, a CDTV.tm CD³²-n és CDTV-n bootolható lemezt hoz létre és ECS módban indítja a gépet. A TM file használatától függetlenül a lemez olvasható lesz minden Amigán, mert a TM csak a bootolást határozza meg.

Miután beállítottunk mindent használhatjuk a Save Layout funkciót, mellyel a CD összes adatát (file-ok, könyvtárak, nevek...) lementhetjük egy szövegfájlba. Ha legközelebb ugyanezt az ISO file-t akarjuk legenerálni, csak be kell tölteni a textfile-t (Load Layout). A program ad még egy két beállítási lehetőséget az Entries menüben, ami a felső menüben található. A Display menüpontban állíthatjuk be azt, hogy mit írjon ki a file-nevek mellé a gép.

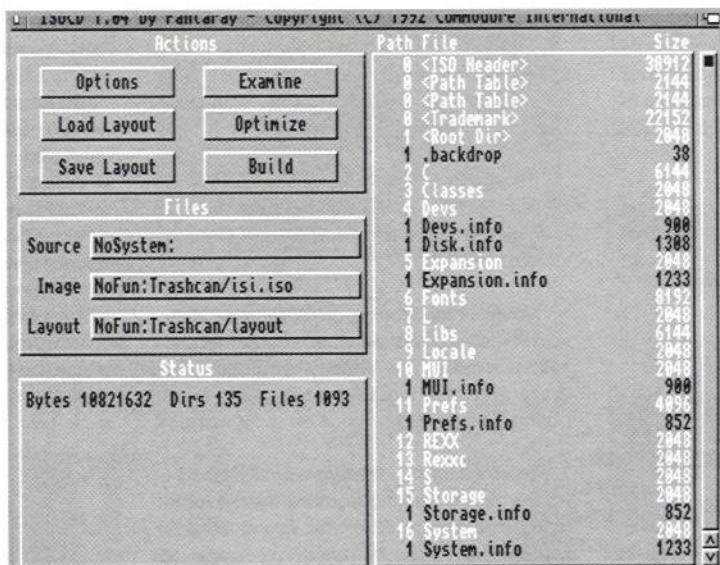
A méreteket (Sizes), a kerekített méreteket (Sizes Rounded) vagy a dátumokat (Dates). Itt kereshetünk rá file-okra (File Find) és itt adhatunk hozzá (Add Spaces) vagy vehetünk el (Remove Spaces) üres helyet az ISO-ból.

Ezek után az optimalizálás következne (Optimize), ami a sűrűn használt file-okat a CD-n előre rakja. Az ehhez szükséges adatokat egy statisztikai file kell hogy tartalmazza, ennek előállítására viszont még nem találtam meg a megfelelő programot. Így az optimalizálás egyelőre elmarad.

Végezetül a Build gomb megnyomásával építhetjük ki az ISO file-t. Tíz-húsz perc múlva készen is van, akkor már rohanhatunk is CD-t írni. Nagyjából ennyi.

Zárszónak pedig csak annyit, hogy a kérdéseket nyugodtan írjátok meg a GU-RU címére, a folytatás pedig remélhetőleg a következő számban.

Petroff



méret szerint (Size) vagy összevissza (None). Ezenkívül a listázás csoportosítását is meghatározhatjuk (Group), ami lehet a könyvtárak (Dirs), a kiterjesztés (Extension), az ikonok (.info) vagy semmi (None) alapján. Mindezek a Reverse gombokkal megfordíthatóak. A beállítások után újra ki kell adni az Examine parancsot.

Ezután a CD alapadatait adhatjuk meg. A nevét, azonosítóját (Volume ID, Set), a lemez kiadóját (Publisher), készítő-

NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták

Ace of Ace
Back to the Future
Basketball Nightmare
Chuck Rock
Desert Speedtrap
Jungle Book

MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!

Game Gear kazetták

Alien 3
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Jungle Book
Robocop vs Terminator

Mega CD lemezek

Tomcat Alley
Double Switch
FIFA International Soccer
Ecco the Dolphin
Prince of Persia
Thunderhawk
BC Racers
Rebel Assault

Mega Drive kazetták

NBA Live '95
Stargate
Generations Lost
Ecco 2
Jimmy White's Snooker
Jungle Book
Lion King
Pitfall
Syndicate

SEGA



64 bites videójáték!

ATARI JAGUAR JÁTEKKAZETTÁK

Alien Vs Predator
Brutal Sports Football
Wolfenstein 3D
DOOM
Evolution Dino Dudes
Tempest 2000
Raiden
Trevor McFur in the Crescent Galaxy
Club Drive
Dragon
Kasumi Ninja
Iron Soldier
Bubsy
Checkered Flag
Zool 2
9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték

- 64 bites videó chip
 - 16.8 millió szín
 - CD minőségű 16 bites hang
 - 1 kontrolpad
 - játék (Cybermorph)
- 49.990 Ft**

ATARI Jaguar kontrolpad
4.500 Ft



ATARI

ATARI 520 STFM számítógép
19.990 Ft
Monochrome monitor ST-hez
19.990 Ft
SF314 külső drive ST-hez
11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
Tel.: 140-2954

Az előző GURU-ban hírt adtunk a Light ROM 2 nevezetű Amigás CD-ROM kiadvány megjelenéséről. Azóta szerkesztőségünk megkapta tesztelésre a sorozat első részét. Tapasztalatainkat osztjuk meg most veletek.

A CD 1994-ben készült a Graphic Detail és az Amiga Library Services gondozásában. Az a cél vezérelte a szerzőket, hogy a különböző számítógépes médiákon található 3D anyagok egy helyen összegyűjtve segítségül szolgáljanak a felhasználóknak. A CD a következőket tartalmazza:

BUMP MAP

Ebben a könyvtárban találhatóak a két színű grafikák (IFF, JPEG és TARGA formátumban), melyek textúráként, bump-, clip-, transparency-... mapként használhatóak fel. Szinte minden témához válogathatunk a 43 képből. A válogatást az index könyvtár segíti, ahol egy képre 8-10 képet összeraktak lekicsinyített formában (ThumbNail), ez egyébként a CD többi képeire is igaz. Az indexek HAM8, IFF HIRES, TARGA formában tekinthetők meg.

Manga Babes © 1994 by Turnwood. All Rights Reserved.



DEM

Itt találhatóak a VistaPro DEM fájlok (Objectek az ismert hegymékerhez). Minden DEM-hez tartozik egy TXT is, amiben le vannak írva a legszükségesebb beállítások. Itt mintaképek nincsenek.

FFDISKS

Ez a könyvtár nem tartozik igazán a témához, ugyanis itt 125 Fish Disk található learchiválva. Ezek mindentéle PD programokat tartalmaznak, melyekből érdemes mazsolázni.

GEO

Itt a LightWave elődjének a VideoScape programnak az objectjei találha-



toák (196 db) minden kép, szöveg, egyéb tájékoztató nélkül.

IMAGES

Itt vannak azok a képek (24 db), melyek háttérnek, textúrának, mapnak használhatóak. A képek IFF24, JPEG és TARGA formátumban találhatóak.

IMAGINE

Nos, ez már érdekesebb. Imagine objectek téma szerint szétválogatva. Némelyikről kiszámoltatott IFF kép is van. A kb. 1500 object szinte minden témában segítséget nyújthat.

LIGHTWAVE

Ez a könyvtár az, amiért a LightROM-ot létre-

hozták. Itt vannak a LightWave segédanyagok. A 4439 file (251 MB) ami ebben a könyvtárban található, szinte mindent tartalmaz amiből animációt, képet lehet csinálni. A téma szerint osztályozó könyvtárakban Index néven van mindig egy alkönyvtár, ahol HAM8, IFF HI-RES 256 és TARGA formában megnézhetjük a ki-renderelt képeket. Az objecteken kívül a hozzájuk tartozó Image-ek is megtalálhatóak. Az esetek

egy részébe a komplett Scene is le van mentve.

Az **Arex** könyvtárban 12 LW makró található.

A **Demos** könyvtárban 7 gyakorló Project segíti elő a tanulást.

Az **FX** könyvtárban található néhány LW effekt, a tűzijáték, szökőkút... bemutatása.

A **Text** könyvtárban van az 1992-1994 közötti összes LW levelezés az Aminetről és a BBS-ekre felkerült szövegtájak.

A **Tutorial** könyvtár a Demo-hoz hasonlóan szintén gyakorló, tanító Projecteket tartalmaz.

SCULPT

Ebben a könyvtárban a Sculpt nevezetű és Raytracer 630 scene fájllal találhatjuk minden egyéb segédeszköz nélkül.

TEXTURES

Itt vannak a textúrák (187 db) IFF24, JPEG és TARGA formátumban téma szerint szelektálva.

TOASTER

Utolsóként pedig ismét LightWave segédanyagok. 150 féle font a modellerhez (CG FONTS), újabb pár mega levelezés (TEXT) és egy pár wipe (WIPES).

A CD egyébként PC-n is olvasható és a PC-n már kapható Amigás Raytracerek (Imagine, LightWave...) használni is tudják a tartalmát.

A Lightrom 1, 2 Magyarországon is beszerezhető, ugyanott ahol az AMINET CD-t (lásd AMINET cikk).

Nos hát ennyi. Aki szerint ez kevés, az vegye meg a LightROM 2 -t is.

Petroff



Hírek

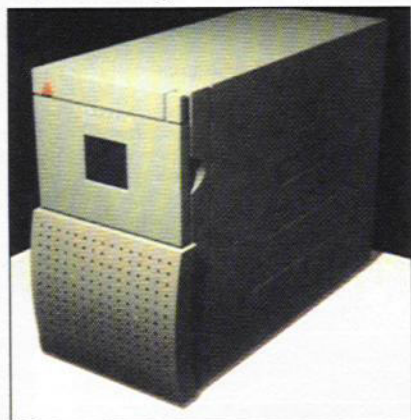
folytatás a 30. oldalról

A szerzőknek járó példányokról (szó-
kás szerint) az aminet-server@wuarchive.
wustl.edu címre küldött HELP tartalmú le-
véllal lehet tudakolódni.

Kiállítás Berlinben

Augusztus 26 és szeptember 3 között
mutatkozik be a nagyközönség számára
az Amiga Technologies a berlini IFA
(Internationale Funkausstellung) 26.A pa-
vilonjában. Ez lesz az első eset – a Com-
modore anyagi problémáinak kezdete
óta –, hogy a cég kiállítja a termékeit.

A kiállításon mutatkozik be az új A1200
és A4000T modell – ez utóbbról már kide-
rült, hogy az Escom PC-k házába fog ke-
rülni. Ugyancsak várják fejlesztők és gyár-
tók jelentkezését, akik ún. 3rd party ter-
mékekkel támogatnák az Amigákat.



E kiállítás keretében mutatja be az
Escom az új Commodore Golf PC-keket és a
szintén Escom érdekeltségű Virtual Pro-
ducts GmbH az "i-glasses" névre hallgató
terméket, elsőként Európában.

Gilles Bourdin
Amiga Technologies
Berliner Ring 89
D-64625 Bensheim
Tel.: +49 6252 709 195
Fax: +49 6252 709 417

Új Amiga logo

Szintén az Escomhoz kapcsolódó hír,
hogy megváltozik a jól ismert Amiga logo
is. Az új logo a Frogdesign műve. A készí-
tők szerint klasszikus és elegáns érzést
nyújt a modern kinézet mellett. A választott
Bodoni betűtípus egy klasszikus font. A
végrehajtott módosítások, az egyes betű-
alakok eltávolítása, és a piros négyzet
hozzáadása egy haladó, modern logót
eredményezett. A piros négyzet jeleníti

meg a technológiát és ad energiát a
logonak a mozgás érzését nyújtva.

AMIGA

Egyes vélemények szerint a régi logo
sokkal jobb volt, de minden jel szerint
meg kell barátkozni az újjal is.

A tenger világa

Az Amiga Library Services két lemez-
ből álló Portfólió Photo CD-t jelentett meg
FantaSeas néven. A két CD 300 kitűnő
tenger alatt készült képet tartalmaz, a
Photo CD-k összes felbontásában (192×
128 és 3072×2048 között).



A képek a világ különböző tájain ké-
szültek. CD-ken a képeken kívül megjele-
nítő software-et is található – Windowshoz
és Macintos gépekre. A képek 5000 pél-
dányig készülő kiadványokban szabadon
felhasználhatók, nagyobb példányszám
esetén egyeztetés szükséges a fizetendő
díjakról.

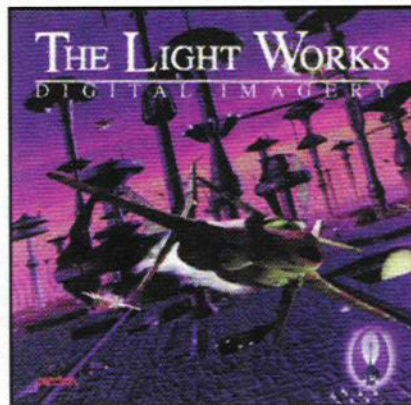
A két CD-ből álló csomag ára \$49.95.

Amiga Library Services
610 North Alma School Road, Suite 18
Chandler, Arizona 85224-3687
USA
Tel.: (800) 804-0833 / (602) 491-0442
Fax: (602) 491-0048
E-Mail: info@amigalib.com

The Light Works

Ellentétben más, szintén 3D-s progra-
mok használóink készült CD-ROM-okkal,
ez a CD nem csak a szokásos Public
Domain objectek gyűjteménye. E CD ge-
rincét a a kölni Tobias J. Richter objectjei
adják. Ha valakinek e név nem jelentene
semmit, akkor megtekintse meg valame-
lyik Amigás kiállításon a Space Wars című
teljesen Amigával készült animációs film-
jét, mellyel a Reflections programot reklá-

mozzák. A film objectjein kívül elkészítette
a legtöbb népszerű sci-fi sorozatban sze-
replő űrjárművek modelljeit: a Enterprise
űrhajó, a Deep Space Nine űrállomása, a
Csillagok háborúja X- és Y-szárnyú gépei,
a Tie-Fighter, vagy a SeaQuest DSV VR-
Probe-ja is megtalálható a CD-n. Az ob-
jectek három formátumban találhatók
meg: Imagine, Cinema 4D és Reflections.



Természetesen még más szerző ob-
jectjei is megtalálhatók a CD-n, a száznál
több renderelt kép és számos animáció
mellett. A CD tartalmazza még a Maxon
Cinema 4D demo változatát is (német
nyelvű).

Termite 1.10

A népszerű PD Term mellett vannak ke-
reskedelmi kommunikációs programok is
Amigára. Az Oregon Research fejlesztésé-
ben megjelenő Termite programnak most
jelent meg a legújabb, 1.10-es változata.

Az új változat fantasztikus lehetőségei-
ből néhány: sebességre optimalizált ZMo-
dem protokoll, új VT102-es terminálemu-
láció, egyszerre több sornyi scrollozás, ha
a bejövő adatok sebessége megkívánja,
a terminál és a review buffer egy időben
használható, átméretezhető chat ablak,
definíálható paletták, új ARexx funkciók,
nyomógombos interface.

A program használatához OS2.0+ és
1 MB RAM szükséges.

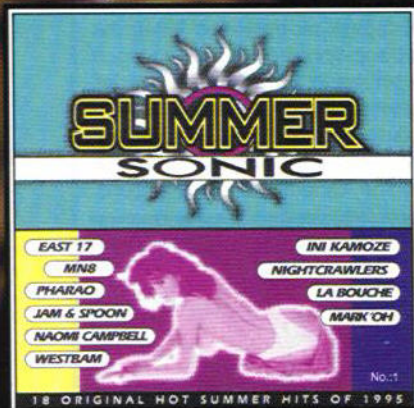
A Termite 1.10 ára \$49.95, a upgrade
\$10-ba kerül. Ha valaki az upgrade-del
együtt új kiadású kézikönyvre is vágyik,
akkor az további 5 dollárjába kerül.

Oregon Research
16200 S.W. Pacific Hwy., Suite 162
Tigard, OR 97224
USA
Tel.: (503) 620-4919
Fax: (503) 624-2940
Internet: orres@teleport.com

(JOCO)

Itt a Sony

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



SUMMERSONIC '95

MC\CD

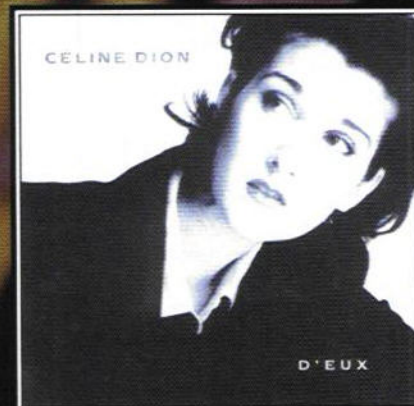
A Sony magyarországi részlege egy nagyszerű válogatást készített az idei nyár legnagyobb slágereiből. Az uralkodó divatnak megfelelően jobbra techno, ill. rave slágerek kerültek a korongra, amelyet a székesfehérvári CD üzemből állítottak elő, valószínűleg ennek is köszönhető a lemez mai viszonyokhoz képest alacsony ára: én 990 forintért láttam a boltban, amely ár a mostanság bevett 2000 - 2500 Ft-os árakhoz képest igen csak jó. A lemezen majdnem mindenki megtalálható, aki manapság a slágerlisták élvonalában forgolódik. Egy kis felsorolás a teljesség igénye nélkül a CD-n található 18 számból: a korong az East 17 Let It Rain c. számával indul, majd az MN8 I've Got A Little Something For You c. felvételével folytatódik. Aztán jönnek a többiek is: Jam & Spoon Feat. Playka, a Pharao, Urgent C., a Rave-O-Lution, Mory Kanté, The Free, Mark 'Oh és még sokan mások. Természetesen megtalálható a lemezen a Nightcrawlers bombasikere, a Push The Feeling On, itt éppen az MK Dub Revisited Edit verziójában. Még természetesebb, hogy hallható La Bouche Be My Lover c. sikerszáma, sajna csak a sima Radio Edit verzióban. Külön erénye a válogatásnak, legalábbis szerintem, hogy a nagysikerű Hands On Yello albumról megtalálható itt a Westbam felvétele, a Bostich című régi-régi Yello siker feldolgozása. Ami nincs: Scatman John egyik száma sem szerepel, de akit érdekel Scatman munkássága, az vegye meg inkább a Words c. albumot, nem jár rosszul vele. Egyszóval a Sony nyári slágerekollekciója maga is valószínűleg slágerlistás lesz az eladott korongok között.



JULIO IGLESIAS - LA CARRETERA

MC\CD

A spanyol klasszikusnak immáron a hetvenedik lemeze jelenik meg, rajongóinak legnagyobb öröme. Ezen a lemezen Julio visszatér a spanyol ajkú népek zenei világába és tiz vadonatúj, természetesen spanyol nyelvű dallal jelentkezik, bár most kissé eltávolodik a romantikus hősszerelmes pozától, amelybe lassan már belemerevedni látszott. Ez látszik az album címadó dalán, a La Carretera-n (Autópálya), amely egy mai témájú "Road Song". A dal a bálvány új arcát villantja fel, eddig sosem használt elemekből összeállítva. Hogy mik is ezek az új elemek? Az éj sötétségének halálos ritmusai, az élet veszélyes útjai villannak fel egy-egy pillanatra, olyan elemek, amelyek eddig távol álltak Iglesias-tól. Azért teljesen nem fordult el régi énjétől, két régi sikereire emlékeztető slágergyanús szám is található a lemezen. Senki sem tud ilyen keserűesen énekelni a szerelemről, mint Julio, akinek a hangja a régi. A latinamerikai ritmusok kedvelői sem maradnak hoppon, a Detroche c. felvétel (egy negyven évvel ezelőtti kubai sláger feldolgozása) gondoskodik erről. A rumba kedvelőinek szól a Rumbas című szám, amely egyvelegként dolgoz fel több karibi slágert. Nos, mit is mondhatnánk még többet erről a lemezeiről? A spanyol énekes rajongói minden bizonnyal kapva kapnak ezen az alkalmon, hogy kedvenceiket újra hallhatják.



CELINE DION - D'EUX

MC\CD

A lemez címe: A Francia album. Ebből viszont nem következik, hogy az előadó is francia lenne, bár a lemezen franciául énekel. Celine Dion kanadai illetőségű, igaz hogy Kanadának ama részéről való, amelyet jobbra francia anyanyelvűek laknak, Quebec környékéről. Akinek esetleg ismerős lenne a név: Dion volt az, aki Grammy-t kapott a Szépség és a Szörnyeteg című film zenei részében nyújtott teljesítményéért. A Power Of Love c. dala hosszú ideig tartózkodott előkelő helyen az amerikai listákon. Első albuma, a Colour Of My Love, amely 1993 novemberében jelent meg, még abban a hónapban aranylemez lett, majd fél évre rá már a dupla platinalemez vehette át az előadó. Az új album vezető a Franciaországi lemezlistát, sőt a róla kimásolt Pour Que Tu M' Aimes Encore szintén listavezető a kislemezek között, természetesen nem csak Franciaországban, hanem Kanada franciák lakta területein, ill. mindenhol, ahol franciául értők énekel. A már említett kislemezsiker egyébként Marvin Gaye ma már klasszikusnak számító Sexual Healing - jének nagyszerű feldolgozása. "A Francia album készítése igazi kihívás volt nekem." - mondja Celine - "Franciául énekelni számomra egy kis visszatérés a gyökerekhez, de maga a zenei anyag is eklektikusra sikeredett, a legkalandosabb vállalkozás amelyet valaha is rögzítettem." Tegyük hozzá, nagyon jól sikeredett. Celine Dion hangja fantasztikus és a zenei rész éppen változatossága miatt kiemelkedően jó. Szeretném mindenkinek ajánlani, aki szeret új hangokat felfedezni, új zenei világokat megismerni.

STILLA

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

E HAVI JÁTÉKUNK CSAK A LUSTÁKNAK NEM KEDVEZ.

SOROLJ FEL LEGALÁBB ÖT ELŐADÓT VAGY EGYÜTTST A SUMMER SONIC ALBUMRÓLI

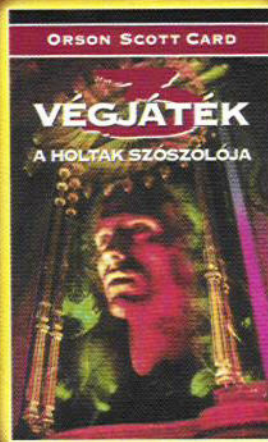
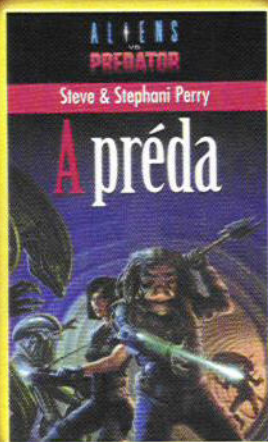
A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDŐK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC.

CÍMÜNK: GURU 1399 Bp. Pf 701/765 BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: SZEPTEMBER 5.

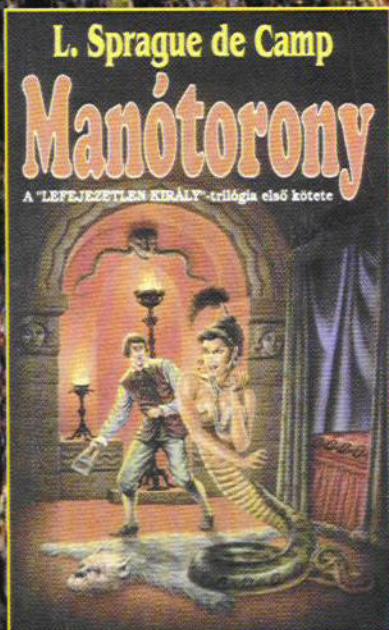
HA EZEKRE ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3. • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2. • SOLO MUSICLAND 4032 Debrecen, Piac utca 57. • SATURNUS Hanglemezbolt 1061 Budapest, Andrássy út 3. • BLUES BAGOLY Könyv és Zenebolt 9400 Sopron, Várkerület 49. • Juhász Könyv és Zeneműbolt 2100 Gödöllő, Dózsa György út 5-7. és 3100 Salgótarján, Fő tér 1. • OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg, Centrum Áruház • PIKOLÓ LEMEZBOLT 9700 Szombathely, Szelestei L. u. 8. • CD BÂR 1061 Budapest, Székely M. u. 10. • DIGITAL 1085 Budapest, József krt. 49. • VIOLIN Lemezbolt 1094 Budapest, Ferenc krt. 19-21.

Külvilág



ÚJ VALHALLA KÖNYVEK



L. Sprague de Camp - Manótorony

Xylarban járunk ebben a kellemes kis kötetben. Eme országban egy némileg kifogásolható szokás járja. Ötévi uralkodás után a királyt lefejezik, majd a fejét a rákötözött koronával együtt a vérpád oldalánál várakozó önjelölt királyjelöltek közé hajítják. Aki a legügyesebb, az kaparintja meg a fejét és vele a koronát, így jutva Xylar trónjára öt évre. Bármilyen meglepő is, jelentkezőkben soha nincs hiány. A korona egyébként egy kis malőr miatt van a levágott fejre kötözve, egyszer ugyanis a koronát, ill. a levágott fejét más - más ember kaparintotta meg, természetesen hosszú véres polgárháborút robbantva ki. A jelenlegi király, Jorian viszont nem szeretne megválni jól bejáratott fejétől, így némi mágikus segítséget igénybe véve, megszökök a vérpadról. Ebben Karadur, a Fehér Páholy nagymestere van segítségére, aki viszonzásul csak egy aprócska szívességet kér pártfogoltjától. Egy kis ládikát kellene megszereznie, amely holmi mágikus tekercseket valamint némi varázsszereket tartalmaz. Jorian tehát nekiindul, hogy a mesternek megszerezze a kis ládikát. Azonban útja során fokozatosan kezd megbánni, hogy nem fejezte be életét a vérpádon... Körülbelül ennyi lenne a bevezetés a történetről magáról, szerintem már ennyiből is látszódik, hogy egy nem mindennapi sztoriról van szó. Ami nagyon feldobja a könyvet, az a remek szarkasztikus humor, amellyel sajnos mostanában egyre ritkábban találkozhat a könyvolvasó nagyközönség. Ha figyelembe vesszük, hogy állítólag egy trilógia első kötetéről van szó, akkor talán nem túl nagy merészség azt mondani, hogy végre van néhány könyv, amelyet érdemes beszerezni.

Josh Keegan - Anthico

A könyv alcíme: A messiás tervezet. Az alapötlet maga egész jónak tűnt: a Földön folyó kontinentális háború vesztese, az Európai Birodalom amely elbukott az Amerikai - Ázsiai szövetséggel szemben, megfosztatott minden fegyverétől, úrhajójától, és minden eszközétől amellyel ellenállhatna a szövetségeseknek. A németek által vezetett EurBir minden főbb városának utcáin amerikaiak járőröznek, nem sokat gondolkozva akkor ha löni kell. Európa teljesen az amerikai - japán gazdaság befolyása alá került. Idáig ugye nincs is semmi gond, bár az állandó, némileg már erőltetettnek tűnő párhuzam vonása a II. világháborúban vesztes Németország, ill. az EurBir között többnyire feleslegesnek hat. Természetesen az ellenállás nem szűnik meg teljesen, csak átalakul földalatti mozgalmá, amelyet természetesen egy német lparbáró vezet. A cél a bosszú (mi más...) és úgy tűnik, megvan az esély is rá. Az EurBir utolsó úrhajója még megmaradt a naprendszeren kívül, és a háború alatt egy kutatószonda földi életre alkalmas bolygót talált, amelyen született harcosokból álló nép képviseli a humanoidokat. A Terv: végighajszolni őket az evolúció még hátralévő lépcsőfokain, egészen addig, amíg alkalmasak nem lesznek a földi fegyverzetek kezelésére. Az Eszköz: A Biblia, vagyis eljátszani nekik az istent, hogy vallásos uralom alakulhasson ki, így biztosítva a feltétlen engedelmséget. Sajnos a Josh Keegan álnév alá bújó szerző nem ragadta meg a témában rejlő lehetőségeket, mondhatni elég hamar összevágta a könyvet. A befejezés egészen káprázatosan rossz, egyébként pedig ez a téma szerintem többet érdemelt volna. Hogy a régi ED-DA (Művek, Miskolc) dalokra kísértetiesen emlékeztető (biztosan véletlen...) versbefétekről már ne is beszéljünk. Egyszóval: hogyan ne írjunk sci-fi regényt? Megtudhatod ebből a remekműből...

Sat - News is back

Gondolom mindenki örül, hogy immáron csak némi pénzecske befizetése fejében nézheti kedvenc Mucis Televízióját. Néhány kőszá rémhírtérjesztőtől azt hallottam, hogy Magyarországon nem lehet előfizetni a kis (de)generációs TV-re. Nos, ezek a rossz emberek ne tévedessenek meg senkit, igenis elő lehet fizetni, hivatalosan, in Hungary. Más. Nemsokára indul a Sci-Fi Channel, legjobb tudomásom szerint az ASTRA-1C-n is, napi 24H filmsugárzással, bevetésként kódolatlanul!!!!!! Nem tudom mennyi ideig lesz kódolatlan, szerintem kb. 2 hét, de addig is az egyéni vevővel rendelkezők figyeljenek majd oda, talán érdemes lesz. Bár a csatorna az alsó sávok valamelyikére van tervezve, ami azt jelenti, hogy akiknek 950 alá nem megy a vevő keresője, az akár ne is próbálkozzon...

STILLA

DEMOLOGIA

Hi Every1!!!

Ma a németországi Black Box Symposium, illetve a norvégiai Gathering rendezvényeinek kiemelkedő jelentőségű alkotásairól informálódhattok jelen oldalak keretein belül. Gondolom mindenki kedvére mazsolázgathat majd a jobbnál jobb stúdiók kiértékelése között, és remélhetőleg minél többen fogják majd megrohanni az Aminet-et, hogy letöltsék valamelyik kedvenc csapatuk művét.

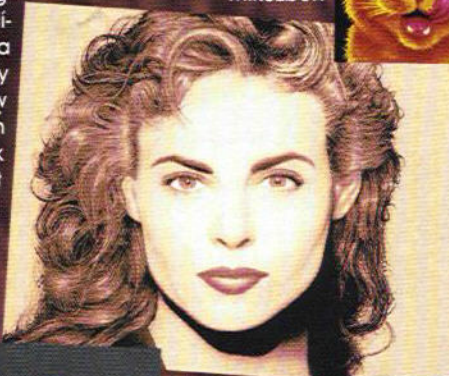
Greenday / Artwork
Code: Tron, Crash
Graphics: Fiver, Noogman
Musics: Virgill

A BBX Symposium winner produkciójával nézhetünk farkasszemmel, ha betöltjük ezt a rövid, ugyanakkor nagyon tartalmas demonstrációt. Az egykori Anarchy, Complex,

mástól függetlenül szintén zoomrotálás történik. Ennyit még senki sem rakott ki ez idáig. Figyelemreméltó még az a textúra vektorbox-uk, amelynek az oldalait nem teljes egészében fedi a burkolat, hanem különböző geometriai formákat alkotnak. Ilyet is csak ők csináltak ez idáig. A demo egyébként méltán nyerhetné el akár az év legjobb design-ja címet, ugyanis a mintegy négy perces tartó show alatt minden egyes effektnek megvan a saját zenei aláfestése, így Virgill-nek hat zenéjébe került ez a kis dolgozat. Arról

igaz, hogy ez az egy kifejezetten jól néz ki. Talán emiatt kapott annyi voksot. Egy áttetsző gömbre hullanak le négyzetláncok, és először a felület görbületét felvéve, majd később a gravitáció hatásának engedelmességgel hullanak alá, miközben

helyezés lehet, még ha csak harmadik helyezett is.



Deep / Parallax
Directed: Destop
Graphics: Debug, Bandoq
Musics: Yolk, Legend

Itt pedig már a dobogó első helyezettje tündököl. Azt hiszem ez a választás mindenképpen dicsérendő cselekedet. A jelenleg elitnek számító effektek felpékelésének nagymesterei újfent kitétek magukért. A zoomrotáció, és a vízgűrűk hullámzását emuláló algoritmus külön külön már megszületett,

sarkaik visszacsapódnak. Elég meggyerő dolog, de ezzel ki is tűnt a kreativitás. Mindenesetre megdöbbenő, hogy '95 derekán egy ilyen "mű" dobogós



illetve TRSI tagok summázásaként született meg az Artwork nevű csapat. Azt hogy ez csak pillanatnyi fellángolás-e vagy állandó felállás egyelőre nem tudni. Az viszont bizonyos, hogy sokan örültek a hirtelen összevabuválódott crew nevezésének és győzelmének a democompetitionon. A 750 frame-ből álló bevezető animáció már sejteti, hogy nem egy röpké intró fogja az időnket rabolni az elkövetkezendő néhány rastertime-ban.

Nem is kell sokat várnunk arra, hogy fellelésünk beigazolódjon. Egyszerre láthatunk ugyanis egy texturaboxot, amelynek oldalain zoomrotálás folyik, illetve két screenterületet, amelyek felületén egy-

már nem is beszélve, hogy a merőben eltérő stílusú zenéket összhangba is kellett hozni. És ha valami nagy munka, akkor ez az.

Response / Avalon
Code: Equex
Graphics: Cujo
Musics: Typhoon

Magam sem értem mi ütött a szavazókba, amikor ezt a silány minőségű alkotást megszavazták a harmadik helyre Stavangerben. Az összes rutinnak egy kivételével lopott.

Hydrocephalus II / Equinox

(Code: Vip'n'Ray • Graphics: Sauron • Musics: Cymtex)

A Gathering-en "csak" a negyedik helyezést tudták elcsipni a fiúk, bár szerintem mindenképpen többet érdemelték volna ennél. A jó pár évvel ezelőtti kibocsátott Hydrocephalus folytatásáról ugyan fejtötte a fejét egy-két pletyka, azonban igazából senki sem gondolta komolyan azt, hogy lesz is a do-



logból valami. A scene öregjei azonban most sem hagyták cserben az Equ fanokat, és alkotott. Nem is akármilyet. Olyan újdonságok ütöttek fel a fejüket, mint például az Antiallased 8-Spines rutin, amely olyan linevektor jeleket, amelyek vanálai belemo-

rünkkel, tájlel-
gű zax-okat
hallgathatunk.
Ilyen zene pél-
dálul a Scotland
térképén elhe-
lyezett skót du-
dás music, de
megtalálható itt
a ki-

response

azonban itt a
két rutint egybeágyazva szem-
lélhetjük. Igazán élethű az az
iceglenn vektor, amely egy
csodaszép képen vágat ke-
resztül, megfa-



tunk még a leme-
zen, amelyek között
nem ritka a chip
tune sem. A
design minő-
sége ellen-
ben messze
elmarad at-
től, amit ma-
napság az
ember okkal

Jövő hónapban a nagy
nyári partyk terméséből válo-
gathattok majd. A szép szám-
ban megrendezésre



gyasztva maga alatt a pixele-
ket. A doom effekttel már ré-
gen próbálkoznak az Amiga
scene tagjai. A blur effekttel,
amely elmosódást eredmé-
nyez csak újabban. A kétfő
együttes agyromboló hatásá-
val pedig a Parallax teljesítette
szokásos, mindennapi jócske-
kedetét.

Mama / Banal Projects
Code: Epidemic
Graphics: Boris
Musics: Ukulele

Úgy látszik musicdisk téren
a múltkori örület nem átmeneti
jelenség volt csupán. A BP egy
olyan zenelemező kiadását tűz-
te ki céljává, amelyen mindenki
talál magának megfelelő
song-ot. Célját többé kevésbé
azzal "érte" el, hogy egy föld-
gömböt forgatva ege-

nal, hawaii, indiai, sőt még a
lappföldi dallamvilág is. Ezek
után nagyon kíváncsi vagyok
arra a csapatra, aki ennél po-
pularisabb alkotást készít.

Infection / Mystic
Code: Mss
Graphics: Jackal
Musics: Xtd

Xtd minden kétséget kizáró-
lag Lengyelország legjobb szá-
mítógépes zenésze. Ez az úr-
ember rengeteg demoba írt
már audiolás aláfestést, és most
sem állt le hogy lélegez-
tet vegyen. Inkább ki-
adott egy musicdisket.
A moduljait hallgatva
azonnal kiderült, hogy
szinte minden műfajban
otthon van, mégis véle-
ményem szerint legin-
kább a gitár fekszik a
guy-nak. A hét mesteri-
en kidolgozott zene-
szám mellett további öt
bonus trackot találha-

elvárhat egy zenelemezőtől.
Ezek után már csak azon cso-
dálkozom, hogy Xtd a nevét
adta mindehhez.

kerü-
lő összejevelelek minden bi-
zonnyal ontják majd magukból
a jobbnál jobb stuffokat.

Rainbow / Chromance

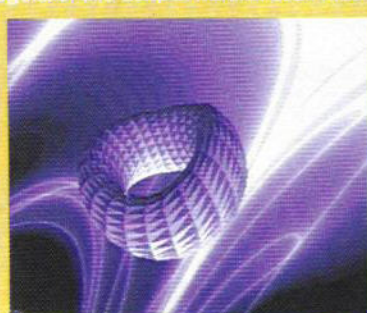
(Köszönet illeti Lord / Absolute-
ot azon képekért, melyeket tő-
le kaptunk.)

Wormhole / Complex

(Code: Owi • Graphics: Artifex • Musics: Supermao)

Az, hogy a francia és a német divízió távozása nem okozza az
eredetileg tisztán finn tagokból álló csapat halálát csak most

a Wormhole kiadása
után realizálódott.
Azok akik ismerik a ze-
nést stílusát, azt hiszem
egyelőre nem velem
abban, hogy a stá-
nak igazsága sajátos
világvilága van. Nem
lehet értékelésünk
egy lényegtelen vagy
akár egy ádóvalgós,
hiszen annál jóval
több figyelmet érdemel ez a hangzás. Artifex jól tudta ezt,
amikor a zenével jól harmonizáló kékeslilas galaxist ábrázoló
háttérrel pixelezte az úgy érdekesen. Ebből sajtolta aztán be-
le Owi azt a lightsource-os transzformálódó danut-at, amely
több száz háromszög alakú poligonokból épül fel, ámúlatba
éjtve ezzel a legedzettebb demozókat is.



TOPLISTA

TOP 10

UFO - Enemy Unknown
Pizza Tycoon
Dune II
Pinball Illusions
High Seas Trader
Settlers
Sim City 2000
Colonization
Sensible Golf
Valhalla II

Forest Gump
Vírus
Megérint a halál
First Knight
Star Trek: Nemzedékek
Mindörökké Batman
Bad Boys
Gyorsabb a halálnál
A préda
Tank Aranka

A.B. Tower Assault
Pinball Illusions
Shadow Fighter
Arcade Pool
Disposable Hero
Chaos Engine
Banshee
Project-X
Syndicate
UFO - Enemy Unknown

SAKMAN's
"ALL TIME" TOP 10

DEL & CSONGOR FILM TOP 10



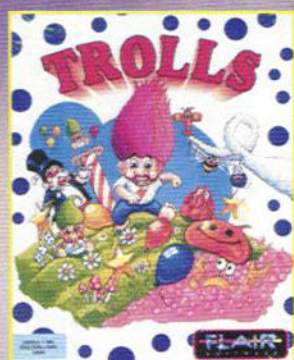
R-TYPE II



KNIGHTMARE

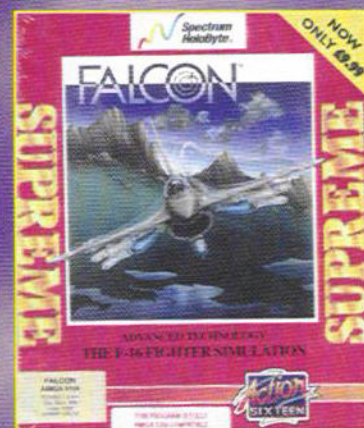


OPERATION
COMBAT



TROLLS

AMIGA programok mindenkinek!
A programok ára: 1599 Ft
A megrendeléseket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765



FALCON



LEMEZ MELLÉKLET

Masterblaster

Egy nagyszerű Dynablaster klón, talán még az jobb is az eredeténél.

Popeye

A C64-es időkre emlékeztető játék, egy remek konverzió.

Pharaoh Curse

Szintén egy C64 konverzió.

Multi CD Player v1.0

A CD-ROM meghajtóval rendelkezők HI-FI tornya nagyon sok szolgáltatással.

Magic Clock v1.0

Egy mindenttudó rendszerbarát óra.

Assembly, C rovat

Az újságban leközölt forráslisták.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: GURU 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költség miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft - ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

GURU TOTO

Játékos kedvű GURU olvasóknak készült az alábbi toto, mely nagyban kapcsolódik a jelen szám tartalmához, így nem lesz nehéz megoldani. A megfejtéseket a GURU címére várjuk 1995 szeptember 15-ig.

1. Ki adta ki a High Seas Trader-t?

- a. Impressions
- b. Grem'in
- c. Krisalis

2. Kivel készült az Amiga Technologies interjú?

- a. Dr Kahn
- b. Dr Popelo
- c. Dr Kittel

3. Melyik cikkben olvashatunk a StrToDate() függvényről?

- a. Assembly rovat
- b. Rendszerbarát
- c. Programozástechnika

4. Melyik játékleírásban szerepel a Vanis Spell?

- a. Valhalla 2
- b. Crystal Dragon
- c. High Seas Trader

5. Melyik foci program?

- a. The Double
- b. Zeewolf
- c. Perihelion

6. Melyik játékban szerepel a Watchtower Colony?

- a. Perihelion
- b. Valhalla 2
- c. Crystal Dragon

7. Melyik nem shareware játék?

- a. Springtime
- b. Masterblaster
- c. Zeewolf

8. Melyik játéknak volt már PC verziója?

- a. Colonization
- b. Perihelion
- c. Crystal Dragon

A helyes válaszokat beküldők között zsákbamacska ajándéktárgyakat sorsolunk ki.

